Illustrated Memorial
サウンドノベル・エボリューション 2
かまいたちの夜
特別篇
Official Fan Book
イラストレーテッドメモリアル
公式ファンブック
【改訂版】
チュンソフト◎編
CHUN SOFT
ISBN4-924978-09-4 C0076 ¥1000E
定価:1000円(税別)

Illustrated Memorial

Official Fan Book

かまいたちの夜

特別篇

イラストレーテッドメモリアル

公式ファンブック

【改訂版】

CONTENTS

MEMORIAL SIDE

STORY SIDE

本書は両面開きによる構成となっています。
小説とマンガは反対側からお読み下さい。

GAME STAFF

脚本	我孫子武丸
監督・監修	麻野一哉
音楽	加藤恒太 中嶋康二郎
作画	佐々木真治 小泉冬彦 青柳利実
音楽制作	佐藤天平
開発監督	株式会社アストロール 水足　淳一
開発	新井田直人 寺林　潤 板野英史
助手	新井田涼子 氷皇　茜
撮影	山浦昇一郎
撮影協力	ペンション　クヌルプ （長野県白馬村）
効果音	有限会社　マジカル
造形	株式会社　ラッキーワイド
動画	滝口寿彦 SFX STUDIO LOOP HOLE 姫田　蘭 有限会社　クオーレ 中山雅子
検査	石神宏紀 曽根康征
製作補佐	中西一彦 西畑幸雄
宣伝・広報	有限会社　ピース 山本啓介 清水妙子
構成	落合信也
製作	大森田不可止
製作総指揮	中村光一
制作著作	株式会社　チュンソフト

かまいたちの夜
特別篇

Graphics Collection

グラフィックス・コレクション

プレイステーション版として美しく甦った、「かまいたちの夜」のグラフィックス。
もしこの中に、見たことのない画面があったとしたら、
それは、まだあなたが気づいていない「物語」があるということだ。

予兆

さっきまで、雲の後ろを出たり入ったりしていた太陽は、
すっかりどこかに姿を隠していた。
空全体が、黒く重くのしかかるように感じられる。

かまいたちの夜
特別篇
Graphics Collection

物語はつねに、このスキー場から始まる。一見、楽しげなやりとりの中にも、これからの「事件」を予感させる、何気ない描写があるかもしれない……

ペンションを訪れる人々との他愛のない会話。美味しい食事。穏やかな空気の中に、ひとりだけ違和感を感じさせるあやしげな男。彼の正体は……

かまいたちの夜
特別篇
Graphics Collection

違和感

食堂の隅、壁に溶け込むようにして座っている、コートの男。
食事中だというのに、上着も帽子も脱がず、
あまつさえ黒いサングラスまでかけている。
スキー客にはもちろん、仕事で来ている営業マンにすら見えない。

脅迫

平穏な空気を破るかのように、突如、投げ入れられた脅迫状。誰かが軽い気持ちで起こした罪のない悪戯か、それとも、恐ろしい事件の前兆なのか……

「今夜、12時、誰かが……死ぬ?!」
ぼくが読み上げると、みんな一様に息を呑んだ。

事件
「死んでるんです。
あそこでバラバラになって……死んでるんです……」
ごくりと誰かの唾を飲む音が聞こえる。
かまいたちの夜
特別篇
Graphics Collection
ペンションの一室に、突然あらわれた
バラバラ死体。いつ、どこで、誰が、
こんなことを？　動機は？　方法は？
手がかりは？　謎が謎を呼び……

かまいたち
妖怪のしわざなんだとしたら、どんなことだって考えられる。
……そんな顔をしないでくれ。
ぼくは別に、妖怪なんて信じてるわけじゃないからね。
自然現象だと考えてみよう。この風の音を聞いてみろよ。
これほどの激しい風なら、めったにできないような
恐ろしい真空ができたとしても不思議じゃない。
そう思わないか？
今や完全に雪に閉ざされ、姿なき殺人者の影におびえる泊まり客たち。犯人は、ペンションのどこかに潜んでいるのか？　それともこの中の誰かが……
かまいたちの夜
特別篇
Graphics Collection

1F&地下室

階段

小林夫妻の部屋

廊下

談話室

地下室

フロント前

入り口

ようこそ！ペンション「シュプール」へ

Welcome! Pension Spur

物語の舞台となるペンション"シュプール"の見取図である。宿泊客の部屋割りを良く覚えておいてほしい。

2F
真理の部屋
美樹本の部屋
田中の部屋
透の部屋
廊下

用具入れ
ＯＬ３人組の部屋
香山夫妻の部屋

キャラクター

Character File

透

Toru

本編の主人公で、首都圏に住むごく普通の大学生。真理とは大学で知り合い、今回のスキー旅行に同行する。スキーはまったくの初心者のくせに、プロ級の真理についていってケガをしてしまったり、推理を間違って思わぬ不幸を招いてしまうことも……。しかし、きちんと推理すれば難解な事件も解決するほどの名探偵ぶりを発揮する。だが、あるシチュエーションでは唯一の取り柄である探偵役を真理にとられてしまうことも？

Silhouette

真理とふたりっきりのスキー旅行。期待に胸ふくらます透だった

ファイル

雪山のペンションで起きた謎の殺人事件。その現場に閉じこめられた、13人の登場人物たち。犯人は、この中の誰かか!?
それとも、ペンションのどこかにひそんでいるのか……!?

Silhouette

何も知らずに、小林さんの作ったおいしい料理を楽しむ真理だったが……

真理

Mari

ペンション「シュプール」のオーナー小林さんの姪で、透と同じ大学に通う女子大生。頭の回転が早く、スポーツ万能でスキーはプロ級。おまけにスタイル抜群で、ＯＬ三人組に映画女優と間違われるほどの美人のようだ。彼女の出生の秘密に迫り、霊にとりつかれてしまう悪霊編や、スノーモービルを乗り回すかっこいいアクションが圧巻のスパイ編など、様々なストーリーで彼女の活躍ぶりが見られる。

小林二郎

Kobayashi Jiro

今回、惨劇の舞台となるペンションン「シュプール」のオーナーで真理の叔父。子供の頃から料理が好きで、脱サラしてペンションを開いてしまったほど。スパイ編では真理たちのボス役、悪霊編では過去の秘密を握る人物とかなり重要な役どころが多い。

Silhouette

人をもてなすのが好きでペンションを開いただけあって、気さくなオーナーである

Silhouette

料理の腕はイマイチだが、どうやらお茶をいれるのは上手なようだ

小林の妻。料理が苦手であるにも関わらず、自分の料理を客に出してしまい、小林さんを困らせることも……。また、あるシチュエーションでは、ロウソクと聞くと体が反応し、ボンテージファッションに身を包むという彼女の過激な面が見られたりするが？

小林今日子

Kobayashi Kyoko

香山誠一

Kayama Seiichi

大阪の会社社長。オーナーの小林さんがサラリーマン時代に仕事の世話になった縁で知り合いに。人の話をあまり聞かず、自分の意見を押し通す、いかにも成り上がりのワンマン社長。あるシナリオの中で聞くことができる彼のイメージソングカラオケは必聴。

Silhouette

「わしはこう見えてもな、高校時代は柔道やっとったんや。

自称・柔道有段者の香山さん。犯人を見つけた暁には、彼の地獄車が炸裂するのか!?

Silhouette

清楚なたたずまいの女性。どんな時も、落ち着いているように見えるが……

香山春子

Kayama Haruko

香山の妻。もの静かで、夫とは正反対の上品なご婦人。だが、悪霊編では霊感が強かったばかりに痛い目にあったり、スパイ編では一番デカイ銃をぶっぱなす過激な女スパイを演じるなど、意外な活躍をすることも……。

久保田俊夫

Kubota Toshio

「シュプール」で住み込みのアルバイトをしている自称大学６年生。身長184cmでスキー好きのスポーツマン。同じペンションでアルバイトをしているみどりとは恋人同士のようだ。そのまっすぐな性格が災いして、思わぬ事態を招くことも？

ついさっき殺人事件があったにもかかわらず、おいしそうにコーヒーを飲む

勘のいい彼女は、透より先に事件解決となる手がかりを見つけるのだが……

「シュプール」で住み込みのアルバイトをしている女性。高校生に見えたりおばさんに見えたりと年齢不詳のようだ。事件解決編では持ち前のカンのよさで真相に迫るが……。また、スパイ編ではマシンガンを撃ちまくる女スパイへと変身する。

篠崎みどり

Shinozaki Midori

スーツ、革靴、サングラス、トレンチコートといったスキー場には似合わない服装をした謎の人物。年齢・職業などについては一切不明。彼の絹を裂いたような悲鳴が「シュプール」に響きわたるシーンを見ることもあるだろう。

田中一郎

Tanaka Ichiro

Silhouette

家の中でも帽子を被り、サングラスをはずさないのにはか理由があるのだろうか!?

Silhouette

美樹本は、他の客より少し遅れて、ペンション「シュプール」にチェックインした

風景写真専門のフリーカメラマン。がっしりとした体格と髭が山男という印象を与える。各エピソードで重要な役が多く、役どころも大きく変わる。特に事件解決編と悪霊編でのキャラクターの変貌ぶりは驚きだ。

美樹本洋介

Mikimoto Yousuke

渡瀬可奈子

Watase Kanako

ＯＬ３人組の中では一番スキーが上手いようである。見かけはイケイケといった感じで、スパイ編での主人公に色仕掛で迫る女スパイ役は必見！

Silhouette

皆が寝静まった頃に、大胆な格好で主人公を誘惑しにくるスパイ編の可奈子

北野啓子

Kitano Keiko

その太めの体格からか色気よりも食い気といった感じの彼女。夕食の時には、スープを５杯もおかわりしてしまうほどの食い意地の張りようだ。

Silhouette

「シュプール」の泊まり客、スタッフのほとんどが殺され、ベッドに泣き崩れる啓子

河村亜希

Kawamura Aki

３人の中ではもっとも頭の回転が速く、仕事ができそうという印象の彼女。スパイ編ではアイスピックを片手に主人公たちに襲いかかってくる。

Silhouette

普段は明るくテキパキとした女の子だが、事件後の彼女の顔に笑顔はない

登場キャラクター別　名(迷)セリフ集

Character's Dialogue Selection

カッコいいセリフ、キザなセリフ、笑えるセリフ、泣かせるセリフ……etc、「かまいたちの夜」には、たくさんの名セリフ&迷セリフが登場する。ここでは、そんなセリフたちの中から、いくつかをピックアップして紹介しよう。ただし、そのセリフがどこで登場するかは、遊んでみてのお楽しみ！

ひとつは、香山と“最高のぜいたく”論争になった時の透のセリフ。もうひとつは、もちろんタチの悪いジョークだったのだが……

「最高の**ぜいたく**はやっぱりなんと言っても、真夏に**クーラー**をがんがんにかけて**鍋を食べる**ことですよ」

「**なんで？**　理由なんかないですよ。**殺したかった**から殺したんです。すごく**いい気分**だった」

ひとつは、白馬だけに白い馬というワケではなく、もっとシリアスなシーンで登場したセリフ。もうひとつは、このシチュエーションにたどりついてのお楽しみ

「うん。馬に乗って助けに来てね。
……白い馬で」

「……**おまじない**、してあげる」

小林二郎

「**なんてこった……**
こりゃあ……
こりゃあ……死体だ。
人間の死体だ！」

死体を発見しての第一声は、このペンションのオーナーの小林から発せられたのだった……

香山誠一

「いや、そら違うな。
南極でストーブ思いっきり焚いて**アイスキャンディー**食うこっちゃな」

透との“最高のぜいたく”論争での一こま。何につけても対抗意識丸出し!?

香山春子

「お互い疑い合ったりしても、いいことなんか何にもないわ。
今はみんな信じあわなくちゃ」

ペンションにいるメンバーがお互い疑心暗鬼になった時に、春子が一言。春子の願いも込められているのか……

美樹本洋介

「ありゃ、皆さんは**ビール**ですか？
参っちゃうな。
ここに**凍えかけた人間**がいるってのに」

積雪にはばまれて、ペンションに着くのが遅れた美樹本。先にペンションでくつろいでいた透たちがビールを飲んでいるのを見て

篠崎みどり

「でもさー、**映画**なんかの**特殊技術**って最近、すごいじゃない？
ああいうやつなんじゃないの」

まさか、こんなのどかなペンションにバラバラ死体があるとは……。突然の異常事態を、にわかに信じられないみどりの発言

久保田俊夫

「俺はちょっと、
彼女のところへ
行って来る」

“彼女”というのは、みどりのこと。同じペンションで働く者同士、惹かれ合うものがあったのだろうか……

北野啓子

「なあんだ、良かった……。
私、**スープ**、**五杯もおかわりしちゃったから……**」

脅迫状が来たことをごまかそうとした透だったが、さすがに「スープにゴキブリが入ってたんですよ」は、逆効果だったようだ

渡瀬可奈子

「**ほんと？**　お世辞でも**嬉しいわ**。……ねえ、**今夜は一緒に楽しみましょ。いいでしょ？**」

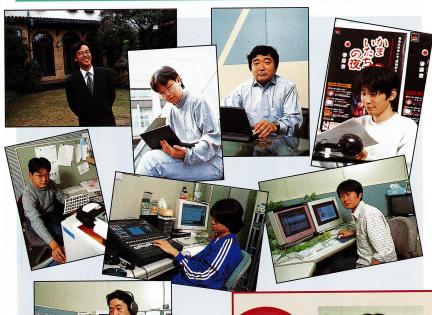
とあるシーンで、透に向かっての大胆な一言。この後も、透に対して大胆な挑発を連発。透はついフラフラと……

河村亜希

「**プラズマ**よ！
プラズマのしわざだわ」

SFC版発売当時、早稲田大学の大槻善彦教授が、さまざまな怪奇現象をプラズマが原因と断言。この後、怪しげなものをプラズマのせいにすることが流行った

MAKING OF かまいたちの夜

Making Of Kamaitachi No Yoru

「かまいたち」の精鋭が、４年ぶりに集結！　新たな顔も加わって、サウンドノベル・エボリューション第１弾としてのリニューアル。苦労話から、新しい試みまで、全部まとめて聞いてしまおう！

STAFF INTERVIEW

監督·監修

■麻野一哉（35歳）
入社12年目／ＳＦＣ版『かまいたちの夜』のディレクター。今回はサウンドノベル・エボリューション全体の監修を務めている／最近はジムで鍛錬の汗を流す日々とか……

これが、かまいたち最大のしかけ 地下室のミニチュアだ！

右が地下室ジオラマの全体。幅・約1メートル10センチ、高さ・約1メートル20センチ、横・約1メートル。写真だけでは模型とは思えない。

これが、ジオラマを撮影した写真を取り込んで制作した画面。ペンションの実写カットとまったく変わらないでき上がり！ワインのビンも本物に見える。

地下室の入口はジオラマの右側面に作られている。扉から覗くと、木の階段が底まで続いているのが見える。小さな手すりまで付いている。

ジオラマを人間の手と比較してみた。模型の大きさがよくわかっていただけただろうか？ 棚の上の段ボールには、針金や新聞の包み、木片が入っている。

『かまいたちの夜』は、はじめから本格ミステリーで行こうと決めていた作品で、我孫子さんのシナリオができた時には、予想以上のものでしたので、大満足でしたね。で、我孫子さんの世界観だと実写が合うだろうというので、写真取り込みにして、人物のほうは我孫子さんからの提案もあって、シルエットにしたんです。

今回はサウンドノベル・エボリューション全体の監修ということで、できあがったところを見ては、アドバイスするという感じの作業がほとんどでした。要望なども出しましたが、「かまいたち」に関しては、以前の雰囲気を大事にすることを第一に考えました。一番変わったフローチャートは、入れるかどうか、ずいぶん話し合ったんですよ。まあ、結局は「悪魔に魂を売るつもりで入れよう!」ということになって(笑)。おかげで、かなりプレイしやすくなったと思いますよ。

好きなシーン●バッドエンドの心象的な雪の森。やりきれない感じが好き。

他にもこんな小道具たちが…

▶死体用の衣装。右が香山、左が小林のものである。血糊はペンキとケチャップの合成。

『かまいたち』で使われた小道具の数々。血糊用のペンキとくさったケチャップ。最前列のハゲズラに注目！

■中村光一（34歳）
チュンソフト代表取締役。1984年、チュンソフト設立／『弟切草』でサウンドノベルという新ジャンルを確立させたのが、1992年。『かまいたちの夜』はその第2弾。今回、第3弾の『街』と合わせ、一気に3本がPSソフトとして発売される。

我孫子さんがシナリオを書き始めてから２年半かけて作ったソフトだけに思い入れがありますよね。出来としても十分満足いくものでしたし。まあ、難しいといえば、そういう部分もあるかもしれないんですが、それがかえって話題になることもあるわけで、それはそれでいいと思っていたんですよ、発売当時は。

ただ、後から聞いてみると、ちゃんと事件を解決した人はそんなに多くないんですよね。そういう人は価格の半分も遊べていないことになる。ましてや、人から借りてちょっとだけやったという人の中には、<真理>に殺されてしまって、それで終わって、<真理>が犯人だったと思っていたという人までいる(笑)。それはさすがに送り手としては寂しいと思ったので、システム的にフローチャートを付けてみました。これで、前回、事件解決をできなかった人も、やりやすくなったハズです。

今回のみどころはやはり追加シナリオになると思いますが……、その他にもＳＦＣの時の雰囲気を壊さない範囲で、音や絵もさらに美しくなりました。うまくリメイクできたと思っています。

好きなシーン●このオープニングムービーの手。「実は僕なんだよね～」

STAFF INTERVIEW ● プロデュース

サウンドノベルは一応最初から参加してますね。といっても『弟切草』の時は最後のほうで呼ばれて、炎とかを作ったりしました。そのときはまだフリーでした。で、入社した頃がちょうど『かまいたちの夜』の佳境だったもんで、サブプログラマーとして雪を降らしたりしてました。

今回はプロデュースとして、全体的なセッティングなどをしています。

久々にやった「かまいたち」は、全然色あせてませんでしたね。ゲームで4年前といえば、かなり古く感じるものだけど、そんなことはまったく感じさせない。今度のPSへのリニューアルもかなりイイ線でまとまったと思いますよ。

■大森田不可止（41歳）
入社5年目／暇があれば酒ばかり飲んでます。お酒は種類とかにこだわらず、何でもOKです。

好きなシーン●真理に殺されるバッドエンド。やるせなくて好き。

最初の「かまいたち」の時は、グラフィック担当の1人で、死体のセットとか、お守りなんかも僕が作りました。実は香山の死体を演じたのも僕で、設定がハゲなものですから、わざわざハゲかつらを付けて死体の格好をしたりして……。あれは絶対に知り合いには見せられない絵ですね（笑）。

今回はPSソフトという形にするにあたって、新しいメニューとか、フローチャートなどの画面といった全体の構成をしています。

絵や音がグレードアップした分、CDを読む時間もかかり、それによって読み進める流れも変わるので、そのあたりの演出と、オートセーブではなくなることによる調整に苦労しました。

■落合信也（29歳）
入社7年目／今まで仕事でしか触っていなかったパソコンだが、最近自宅用のものを購入した。

好きなシーン●冒頭から「お、変わったな」と思わせたかったんですよ。

ゲームはこれまで、いろいろなプラットフォームで作ってきたんですが、チュンソフトさんのゲームも、それからサウンドノベルというジャンルも、今回が初めてだったんです。

一番辛かったのは、サウンドのプログラムです。本当に複雑なんですよ。2つも3つも音楽や効果音が鳴ったまま、さらにもう1つ音を鳴らすとか……非常に調整が難しい。それだけのために1カ月かかったこともありますよ。

STAFF INTERVIEW ● チーフプログラマー

■新井田直人（27歳）
【(株) アストロール】
最近は何と言っても子育てに夢中。早く帰って、子供と遊びたいです。

ただ全体的には面白かったですね。いつも完成間近になると面白くなるんです。で、もっと作り込みたくなってくる。あと1週間あればな、と思ったりするんですよね（笑）。

好きなシーン●俊夫の怒るシーンは、一番のヤマ場だと思います。

サウンド関係のプログラムを主にやりました。ここで入って、ここで切れる、といった段取りみたいなものですね。

サウンドノベルは今まで『弟切草』をやったことがあるだけで『かまいたちの夜』はプレイしたことがありませんでした。

大変だった作業といえば……すべて大変でした。作り込まれているゲームなので、特にシーン、シーンの切り替えなど細かくて厳密なんですよ。そのシビアな要求に合わせて構成するのが、本当にキツかったですね。ただ、逆にその分ものすごく勉強になりました。「さすがに売れるゲームは違うんだな」と実感しましたよ。

STAFF INTERVIEW ● プログラマー

■寺林　潤（25歳）
【(株) アストロール】
入社1年目／ゲームはオーソドックスなアクションゲームが好きです。

好きなシーン●悪霊編の美樹本はなかなかカッコいいですよね。

STAFF INTERVIEW ● サウンド

香山の歌を作曲した加藤です（笑）。前回の「かまいたち」の時は、手の甲を吸って「ブチュー」なんて音を作っていたりして……。今回も同じようなことをしているんですけどね。ＰＳに音楽を載せてもらう部分を佐藤天平氏にお願いして、前回３人でやっていた効果音の作業を自分１人でやりましたので、かなり大変でした。せっかくＰＳになるので、やってみたいと思っていたこともたくさんありましたが……、作業量も多くて厳しかったです。

あ、ただ、「香山の歌は、カラオケのキーが高すぎる」というご意見をいただいたので、ちゃんと下げておきました。今度は歌えると思いますよ。

■加藤恒太（24歳）
入社７年目／『街』の時に10kg太って、「かまいたち」で７kgやせた。バンドはもうやってません。（謎）

好きなシーン●何度もリテイクがあった曲だけに忘れられませんね。

STAFF INTERVIEW ● グラフィック

ＳＦＣの「かまいたち」でもグラフィックとして参加して、今回は一応メインのグラフィックを担当しました。チュンソフトとしてはこれがＰＳソフト初参入の作品ですから、すべてが初めてでノウハウもなく、制約なども当初分からなくて、試行錯誤の連続でした。

雰囲気が変わらなくていい、という声もありますが、自分の立場としては、やはりもっともっとグラフィックのクオリティを上げたかったなぁ、と。だから、自分としては、そこはちょっと不満ですかね。

あと、久々に『かまいたちの夜』に触れて、シルエットの数がこんなに多かったのか、とあらためて思いましたよ（笑）。

■佐々木真治（28歳）
入社８年目／趣味は猫と遊ぶこと。会社の近くで拾った「太郎」と「姫」という２匹の猫を飼っている。

好きなシーン●バスタブに隠れる女スパイ。かわいらしさがあって好き。

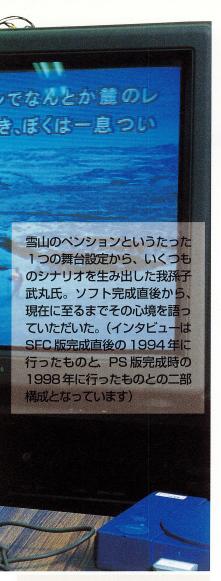
ゲームの中の殺人

……そして、それから……

SPECIAL INTERVIEW

脚本 我孫子武丸 TAKEMARU ABIKO

あびこ・たけまる　1962年兵庫県西宮市生まれ。京都大学文学部哲学科中退。「京大推理小説研究会」出身。“新本格推理”の旗手のひとりである。詳しい活動内容は、氏のホームページにアクセスすれば、リアルタイムで知ることができる。
http://web.kyoto-inet.or.jp/people/abiko/index.html

雪山のペンションというたった1つの舞台設定から、いくつものシナリオを生み出した我孫子武丸氏。ソフト完成直後から、現在に至るまでその心境を語っていただいた。（インタビューはSFC版完成直後の1994年に行ったものと、PS版完成時の1998年に行ったものとの二部構成となっています）

PS用ソフトとして、開発途中の自分の作品を、チュンソフトでこの日初めてプレイした我孫子氏。（10月16日撮影）

このゲームなら作家(ボク)でもいけると思ったんですよ

Abiko Takemaru Special Interview

それは『弟切草』からはじまった

――『かまいたち』に参加されたきっかけは？

チュンソフトが、何人かのミステリー作家をモニターとして選んで、『弟切草(おとぎりそう)』を送り、アンケートを取ったんですよ。『弟切草』が発売されたのが昨年の3月ですから、4、5月ですね。そのときに、『僕はもうやってます。ドアドアのころから知ってます』（笑）と感想を書いたんです。それが、中村社長の目に留まって、喜んでくれたそうです。

7月にチュンソフトの方が京都まで会いに来てくれて、それで僕がゲームのことにもくわしいというのが分かって……じゃあ、やりましょう！　ということになったんです。『弟切草』をやってみて、自分の仕事に近いジャンルが初めて出てきたって感じがしましたね。それまでのアドベンチャーゲームよりも文章量が多い分、「僕だったらこうやる」というアイデアもすでにありましたから。

それに、テキストを読ませて音楽をつけるというのは作家としては、一番楽しみなところですからね。

実際、モニターの依頼があったときには、もしかしたら参加することになるかな……という予感はありました。けれども、ひとりで

全部書くとは思いませんでした。アドバイス程度とか、シナリオの一部を書くとか、校正するとかね。それでも、シナリオを上げれば、あとはできるのを待ってればいいのかな、なんて思ってました。でも、そうはいかなかった。(笑)。丸まる2年間、お付き合いすることになりました。

東京のチュンソフトにこもって作業していた時期すらあるんですよ。言うところの〝缶詰〟ってやつです。去年の年末くらいと今年の初めにもやりましたね。計3回くらいやってますね。2週間が1回、1週間が2回。

ホテルはチュンソフトから5分くらいの所で、そこから通ってました。缶詰といってもチュンソフトに出勤してたんですけど……。朝11時ごろにホテルから出勤して。昼は社員と一緒に食べて。夕方まで仕事して帰る、というのをやってたんです。

デバッグの時期に、分岐などで辻褄が合わない所を修正するためには、どうしても書いた本人が、そばにいないとだめなんですよ。

文字数こそ少ないが小説よりも密度は濃い

——小説原稿執筆と違う点はありましたか？

画面の文字数が少ないので、場面転換のリズムが小説と違うんですよね。特にセリフは、1画面内で完結させないといけませんよね。普通の本の1ページよりも文字数は少ないけれど、めくる感覚は一緒なんです。めくってもずっと会話してたら、間がもたないと思うでしょ。本を読み慣れてない人もいるでしょうし、ページが変わるたびに場面がどんどん変わらないとダメなんですよ。

原稿は感じとしては、長いものだと長編小説並の密度がありましたね。

——脚本執筆に関して、中村さんからは何かオーダーがありましたか？

ほとんどなかったです。だからこっちも手探り状態で。「こういうのは技術的にどうでしょう」とか言うと「何とかしますよ」って。なんでも言った通りになってしまう。(笑)。

それでも、打ち合わせはかなり重ねてます。毎月、京都や東京で会って、そのときに原稿を少しずつ渡していったんです。それを読んでもらって、「もっとこういう感じになりませんか」という提案はありましたね。制作を進めていくなかで、チュンさんのほうも考えがまとまっていったみたいですね。

『弟切草』は同じ長さの話が並行する形でした。今回はじっくり読ませようというコンセプトが固まっていたんです。

初っぱなにドンと長いエピソードを置いて、2、3回やりごたえのある〝本格ミステリー編〟を楽しんでもらう。そこから先は、バラエティーに富んだ話を続出させようということになったんですね。

例えば〝スパイ編〟では、スノーモービルの追撃戦。「007」シリーズでスキーの追いかけっこがあるんですよ。雪山で、ぜひやり

ＰＳ版の開発に際しても、チュンソフトのスタッフと一緒に、何度も入念な調整を行った我孫子氏。

たかったんです。スピード感やアクションは表現しにくいはずなのに、スタッフの方々ががんばってくれました。他にも、オカルト、エッチ、ＲＰＧ……かなり、いろいろな要素をブチ込みましたね。

結末として入れたくても入れられなかったのが、犯人が本当に「13日の金曜日」のジェイソンみたいな殺人鬼だったというアイデアですね。

最後、血みどろのスプラッターになる、というのもあったんです。でも、本編がストーリーによっては、血みどろに近い状態になったんで、別にやらなくてもいいか、ということになって。（笑）。

――すべての話をご自分で書いたんですか？

基本的には全部そうです。

ただ、ディレクターの麻野さんという方が、チュンソフトで唯一文系の方なんです。『弟切草』でノウハウは分かってるんで、選択肢が足りないなと思うと、脇の分岐を書いてくれたりしてくださったんです。

「怪奇大作戦」恐怖の思い出

――タイトルの〝かまいたち〟というのは、どこから発想されたんですか？

僕が小学生のときに「怪奇大作戦」という番組があって、そのワンエピソードに「かまいたち」というタイトルの話があったんです。人間が一瞬でバラバラになる事件で……あれがすごく恐かった。この番組のおかげで〝かまいたち現象〟というのも覚えて。（笑）。

それから、随分経って……。デビュー前にですね、それに触発されて小説を書いたことがあるんです。同じ「かまいたちの夜」というタイトルで。もちろん中身は別の話ですし、それ自体が世に出ることはないと思います。

だから、「かまいたち」という言葉には、小さいころ頃から執着があるんですよ。

それと人間がバラバラになるのはホラーっぽくて良いかなと。『弟切草』でも感じたことなのですが、メディアの雰囲気自体が微妙にホラー志向ですからね。そういうのに向いてそうなので……。

同じミステリーでもパズルではなくホラー、オカルトっぽいほうが、演出の効果も期待できるだろうと、論理的に積み重ねていって出てきた結論ですね。

――舞台を雪山のペンションにした理由は？

ミステリーをあまり読まない人たちもプレイするということを考えて、オーソドックスな物で行こうということになったんです。登場人物を限定して、閉鎖された空間に閉じ込められるという設定ですね。

普通の人が感情移入しやすい話で、さらに『弟切草』と同じく主人公が若い男女である。そのあたりを考慮した結果〝雪山のペンション〟という舞台が、でき上がったんですよ。

当初、舞台は曖昧（あいまい）だったんです。全国を相手にするものなのでローカルな地名を出した

くはなかったんです。関西の人も関東の人も行くし、日本の真ん中ということで、信州と書いたんですよ。信州なら、白馬だろう、ということになったんです。

今年の２月、チュンソフトの方々と実際に白馬のペンションにロケハンにも行ったんですよ。でも、その時点ではプロットはほとんどまとまっていたので、あまり役に立ちませんでした。スキーは楽しかったです。(笑)。

“音”と“影”の効果は大きい

——でき上がったソフトをプレイしてみて、いかがでしたか？

先ほども言いましたけど、一番大きいのは〝音〟でしょうね。音楽とか効果音とか。やはり、盛り上がるところで盛り上がる音楽がかかると効果が倍増しますよね。音楽は小説には絶対にない要素なんで。映像はある程度読んでる人の想像力に任せてもいい部分なんですが、音楽はどうしようもないですね。

なんでもない映像やシナリオでも、音楽で無理矢理盛り上げることができるでしょ。プレイヤーとしても作家としてもラッキーなことだと思いましたね。

それに今回は、気持ちのいい絵がいっぱいあるんで、つい見入ってしまう。実写のようで実写じゃないですから。これは社員の人とも話していたんですが、次世代機でＣＤ－ＲＯＭを使って、完全な実写映像の『かまいたちの夜』ができたとしても良くはないと思うんですよ。２時間ドラマみたいなキャスティングでやってもつまらなかったでしょうね。

——登場人物をシルエットにするというアイ

怪奇大作戦“かまいたち”とは!?

「怪奇大作戦」は、1968年TBS系で放映されたＳＦ犯罪ドラマだ。製作は「ウルトラマン」の円谷（つぶらや）プロ。「かまいたち」は第16話。真空発生機によって路上でバラバラにされる美女たち。この無差別的殺人に科学捜査研究所（ＳＲＩ）が挑む。特撮ファン必見の名作だ。

怪奇大作戦
魔界殺人スペシャル
２枚組ディスク
税込価格9,800円
片チャンネルにＭＥテープ収録のマルチサウンド仕様。
バンダイビジュアル
(現在は廃盤)

デアはどなたが？

僕ですね。ただここまですごいことになるとは予想してませんでした。(笑)。

『弟切草』のときは、人物の顔を意図的に出さなかったそうなんです。でも、今回は人物が多いんで、そういう訳にはいかない。

それに、談話室でたくさんの人が話をしているときに空っぽの椅子が写ってたんでは、間が抜けてるでしょ。それで「影でも描いたらどうですか」と、言ったんです。でもそのときは、動かしてくれと言ったつもりではなかったんですよ。(笑)。

ところが、でき上がったのを見たら、力が入ってて、ひとり一人のデータが、影で見分けが付くくらいにしっかり作ってある。それを各場面コンテを描いて、動かして……。猫は走るし。(笑)。

熱意ですよね、気合いが入ってますよ。

ミステリーとゲーム サウンドノベルの未来

——サウンドノベルの可能性はどうお考えですか？

昔から、パソコンのアドベンチャーゲームは好きで、よくやっていました。でも、既存のアドベンチャーゲームは、推理する必要がない。せっかくミステリー物があるにも関わらず、そこには推理の要素がない。ゲームを解くためには、シラミ潰しにコマンドを選択していけばいい。それは、違うなと思うんです。アドベンチャーというジャンルは、推理には適さないという気がするんですよ。

今回の『かまいたちの夜』では、選択肢次第でプレイヤーを結構誘導でき、選択によっては、解ってる人はちゃんと選べるけど、解らない人は、そこからはじき出されてしまう。サウンドノベルは分類的にはアドベンチャーなんでしょうけど、できれば単なるゲームとしてではなく、ひとつのメディアになればおもしろいとは思いますね。

ただ、他が追随(ついずい)してこない限りは、メディアとして定着したとは言い難いですね。競合する物があって初めてジャンルとして確立できるのではないでしょうか。

次回作は 今までにないシステムで

——次回作の構想は？

今回、とても仲良く仕事ができたんで、中村社長と「またやろう！」という話はしてるし、アイデアなどもいくつかあります。

でも、僕はサウンドノベルではもうやらないと思います。このシステムでやりたいことは、ほとんどやらせてもらいましたから。

それに、このシステムではできないことを考えてるんで……。もっと、コンピュータでないとできないこと。今のシステムはゲームブックでもできるでしょ。紙媒体でも不可能ではないですよね。だから今度はコンピュータでしかできないことを考えているんです。

見た目はサウンドノベルと同じで、ひたすらテキストを読むような物。けれど、まったくシステムが違う物を考えてます。ただ、それが可能かどうかは、また相談ですね。(笑)。

——今後もゲームクリエイターとして進まれるのですか？

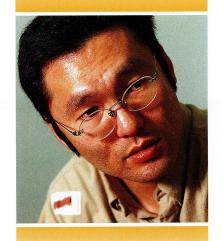
いろいろとアイデアはありますよ。誰かが作ってくれるんだったら、当然作って欲しいです。でも、それを仕事にしようとは思ってないです。遊んでるほうが楽しいから。(笑)。

本業のミステリーが中断してしまった感じなんで……短編はずっと書いてたんですが、長編を書いてなかったんで……これからは本業のほうへ戻ります。

次世代機ラッシュのほとぼりが冷めないと、この先どうなるか分かりませんが、映像ではなく、中身を主眼としたような物があっても良いかなとは思います。

アドベンチャーは、あまり映像表現のみに走っちゃうと、まるで映画のようなゲームになってしまうでしょう。それにプレイヤーも目が肥えてきて、ポリゴンを見ても誰も驚かない。実写は当たり前なんて時代が来るかも知れない。そういう状況になるとやはり今度は中身が問題ということになると思うんです。

そういう点でも理系の人だけではなく、文系の人も参加してくる、コンピュータが分からない人でも参加してくるという状況がゲームが成熟していく上で必要だと思うんです。

(1994年11月6日　京都府自宅にて)

メインテーマの音楽はやっぱり名曲だった⁉

——ＳＦＣ版から数えて４年目の登場となる特別篇ですが、その前作の反響はどうでした？

一番大きいのは、中高校生くらいからのファンレターのほとんどが、今まで本なんか読んだことがなかったのに、このソフトをきっかけに本格ミステリーを読むようになりました、という手紙だったこと。まあ、これは期待していた部分ではあるんですが、実際に子供たちが「小説はけっこうおもしろいな」と感じてくれたのが一番うれしいですね。

——ご自分の感想としてはどうですか？　時間をおいて見てみて……。

さすがに、作っているときのチェック作業などで、さんざん文字は読んでいますから、自分で製品となった作品をプレイしたのは１回だけで、そのときはもっぱら音などの効果の入り方なんかを見るんです。それで思ったのは、すごく丁寧に作ってもらった、ということ。場面転換の間の取り方や、SEの入り方、音楽などがすべて、元の文章を最大限生

「確かにきれいになっているんだけど、テイストはそのまま。変わってるんだけど、変わらないってところがいいですね」

とリニューアルした「かまいたちの夜」についての感想を語る我孫子氏。この4年間で、その思いはどう膨らみ、どう変化したのだろうか？

かして、より面白くなるように考えられているんです。

――その効果のひとつである音楽なんですが、その後テレビでよく耳にしましたよね。

あ、ワイドショーでしょ。特にオウムの時ね。もう、あのときなんか画面下にテロップで「音楽『かまいたちの夜』より」って入れてくれないかと、何度思ったことか（笑）。

せっかく書いたシナリオはやはりすべて味わってほしい

――今回の“特別篇”に、追加シナリオを入れようという考えは、どちらから？

チュンソフトさんのほうです。“特別篇”の話を今年の春頃にうかがったときには、もう結構進行していて「こうなってます」と……。で、こっちも「ああ、そうですか」なんて聞いていたら「ついては追加シナリオのほうを」って言われて「ええーっ!?」って（笑）。

――その追加シナリオを今回の形にしたのは？

オファーとしては「推理次第では犯人が別になる形はできないか」とか「真理の視点から見たシナリオは？」とか、いろいろあったんですが、それを本編のシナリオでやるのは、今さら難しい、と。ならば別の独立した話で、ということになって、そういえばエンディングの一つで「探偵事務所でも開きましょうか」という台詞があったから、じゃあ本当に開いちゃったことにしよう、となったんです。

――なるほど。では、最後に我孫子さんからファンに向けてのメッセージをお願いします。

前回のアンケートの返事を見ると、「簡単すぎた」という人から「全然わからない」という人まで様々なんですよね。僕自身は割と古いゲーム世代なので、わかった時の快感が忘れられないから、ある程度難易度のハードルは高くていいと思っているんですが、作者の立場としては、せっかく書いたシナリオはできるだけ多くの人に全部見て欲しいという気持ちもある。そのあたりのバランスは難しくて、できるだけ最大公約数を狙ったつもりではいても、やっぱりフォローしきれない部分が出てしまう。それが、今回のＰＳ版ではフローチャート機能という形でケアがなされているので、より多くの人に、より多くの部分を楽しんでもらえると思います。特に最後のほうで見れるシナリオは、自分でも結構気に入っているお話なので、みなさんもぜひそこまでたどりついて下さい。

（1998年10月16日　チュンソフトにて）

8の殺人

我孫子武丸氏のデビュー作。警視庁捜査一課警部補、速水恭三を長男に、次男の慎二、妹の一郎（“いちお”と読む）の速水三兄弟妹が、8の字館で起こった殺人事件に挑む。

発売元　講談社
価　格　495円（税抜き）

人形はこたつで推理する

前代未聞の人形探偵が初登場。幼稚園の保母、睦月が想いをよせる内気な腹話術師、嘉夫。彼の別人格である人形、鞠夫が元人格と正反対の鋭敏な推理で次々と、難・珍事件を解決していく。

発売元　講談社
価　格　505円（税抜き）

0の殺人

速水三兄弟妹シリーズの第2弾。数少ない殺人事件の容疑者が、連続殺人によって次々に殺されてゆく……。真犯人が絞られていくように見えるなか、意外な真相が明らかになる！

発売元　講談社
価　格　427円（税抜き）

人形は遠足で推理する

遠足の日。園児達、睦月、嘉夫＆鞠夫を乗せたバスに拳銃片手の殺人犯が乱入。はたして人形探偵は無実を主張する犯人の殺人容疑を晴らし、園児達と睦月を無事に救出できるのか？

発売元　講談社
価　格　466円（税抜き）

メビウスの殺人

次々に起こる連続殺人の被害者達を結ぶ、意外な共通点とは？　事件を結ぶ“失われた環”（ミッシング・リンク）の謎におなじみ、我らが速水三兄弟妹が挑む、シリーズ第3弾。

発売元　講談社
価　格　495円（税抜き）

人形は眠れない

連続放火事件解決に乗り出す人形探偵。一方睦月は、自分に好意を寄せる青年、関口の言動に不可解なものを感じる。関口と事件の関係は？　そして恋仇の出現で二人の恋の行方は……？

発売元　講談社
価　格　466円（税抜き）

探偵映画

日本映画の巨匠、大柳登志蔵監督が仕組んだかつてないほどの大仕掛けの謎は？撮影途中で監督が失踪するという突発事態に、役者を含めたスタッフが映画の真犯人を推理していく……。

発売元　講談社
価　格　552円（税抜き）

殺戮にいたる病

惨殺、凌辱を繰り返す異常性犯罪者。彼を猟奇に駆り立てるものは愛か狂気か。大胆かつ緻密に構成された事実の断片が、やがて冒頭の“結末”の意外な真実を浮き彫りにしていく。

発売元　講談社
価　格　524円（税抜き）

ぼくの推理研究

ＴＶゲームと児童心理をキーワードに少年少女の心の歪みと成長を描く。退屈な夏休みが一転する飛び降り自殺を扱った表題作の他、ゲーム通りの事件が起きる『凍てついた季節』を収録。

発売元　集英社
価　格　770円（税込み）

ディプロトドンティア・マクロプス

「カンガルーを探して」という少女の依頼と、もう１つの人捜しの依頼とが交錯する時、古都京都は前代未聞の大騒動に。その渦中に心ならずも巻き込まれた、しがない探偵の運命やいかに？

発売元　講談社
価　格　740円（税抜き）

死神になった少年

『ぼくの推理研究』の続編。予言者を自称する少年と、次第にそれを信じるようになった主人公の心理を描いた表題作の他、同級生の不可思議な自殺の謎を追う『少女たちの戦争』を収録。

発売元　集英社
価　格　780円（税込み）

腐蝕の街

殺人現場に残されていたメモの筆跡、それは確かに三カ月前に処刑されたはずの殺人鬼『ドク』のものだった……。近未来の東京を舞台に繰り広げられる恐怖の追跡劇！

発売元　双葉社
価　格　1700円（税込み）

小説たけまる増刊号

ホラーの大特集あり、エッセイあり、評論ありの文芸雑誌だが何かが違う。だってすべては我孫子武丸の手によるひとり雑誌だから。対談すら、自分を相手に１人でやってのけているのだ！

発売元　集英社
価　格　1995円（税込み）

我孫子武丸原作のコミックス

人形シリーズ（1）

人形はこたつで推理する

嘉夫＆鞠夫が活躍する人形シリーズコミック化の第１巻。原作の面白さに少女マンガのテイストがうまく加味されている。

画　河内実加
発売元　ソニーマガジンズ
価格　520円（税込み）

半熟探偵団

朱鷺之森学園Ｄ組は探偵養成の為の特別クラス。何気なく編入した大ぼけ少年“大塚見事”を数々の事件が待ち受ける。全３巻。

画　河内実加　発売元　秋田書店　価格　410円（税込み）

CMの表裏全部見せます

START

ノベラ家シリーズ第一弾！

竜雷太演じるゴリさんがいい味を出していたＳＦＣ版『かまいたちの夜』のＣＭ。とにかく印象の強いＣＭだったが、今回のＰＳ版のＣＭも、おもしろさでは前作に負けてはいない。今回は架空の家族「ノベラ家」を舞台に前作顔負けのドラマが展開されるぞ。

①

ノベラ家とは

野辺良(ノベラ)家は、「サウンドノベル・エボリューション」のＣＭ用に考えられたオリジナルのキャラクター。家族構成は、父（本名不明)、母・春子、長女・美奈、そして長男・透の４人家族。

ノベラ家のキャラクターを使った『かまいたちの夜　特別篇』のポスターだ。

②

③

④

表

キャー

また死んじゃった

①玄関先で、会社に出かける夫を見送る春子。
夫「今日は遅くなるから」
②遅くなると告げた夫に対し、残念がるどころか、嬉しそうな笑みを浮かべる春子。不気味な笑みを浮かべた後、謎の言葉をポツリとつぶやく。
春子「大丈夫。あなたのせいで、死体が増えるだけだから」
③春子の謎の言葉に不審がる夫。
夫「死体？」
④春子の言葉を疑問に思いつつ、家を後にする夫。それを見送る春子。すると突然、一陣の風が吹き、木の葉を舞い上げる。
⑤⑥⑦切り替わるゲーム画面。そして響きわたる春子の悲鳴。
ナレーション「ミステリーサスペンス・かまいたちの夜　特別篇」
⑧叫び声を上げながら、『かまいたちの夜』をプレイする春子。するとそこへ夫が帰ってくる。コントローラを握りしめた妻の姿とゲーム画面を見て、決めの一言。
夫「出たな、かまいたち！」

広告プランナー山本氏　ノベラ家を語る!

「CMだけでも楽しめるものを作る」という考えで、今回の「ノベラ家」編は作りました。この『かまいたちの夜』では、主婦が旦那が仕事に行って空いている時間をどう使っているかをおもしろおかしく表現してみました。ちなみに「ノベラ家」編に登場するキャラクターは、実はゲームをプレイしてもらいたいターゲット層でもあるんですよ。春子みたいな若い主婦の方にも、ぜひプレイしてほしいですね。

春子役
高島由佳さんインタビュー

PROFILE

1971年1月20日生まれ。映画やドラマを舞台に活躍中。主な出演作は「ドリームスタジアム」(大森一樹監督)や「スウィート・デビル」など多数。

春子の役は地で演じられました(笑)

――春子という役はどうでした?

やる前はお金持ちの後妻というやったことのない役だったので、「大丈夫かな?」とちょっと思いましたね(笑)。

――オーディションでは、春子役は満場一致で高島さんに決まったそうですが?

プランナーの山本さんの話では、私が春子のイメージそのまんまだったそうです。自分ではよくわからないんですけどね(笑)。

――では春子役は比較的簡単だった?

地でできました(笑)。

メイキング秘話

MAKING OF KAMAITACHI NO YORU

CMの撮影は、都内某所にある豪邸を借りて撮影された。撮影当日は、前夜まで降っていた雨が嘘のような快晴。撮影には、プランナーの山本氏はもちろん、中村社長もスケジュールの合間をぬって駆けつけた。

撮影は、室内での春子のシーンから始まり、その後外で春子が夫を見送るシーンを撮ることになったのだが、ここでこれまで上手く進んでいた撮影があるアクシデントでストップしてしまった。しかしスタッフの知恵と努力でトラブルも解決、撮影は夜になって無事終了した。

モニターを見つめる中村社長。最初はにこやかだった中村社長も撮影が進むに連れ、きびしい表情に。

これが撮影の舞台となった豪邸。その広さといったら、まさに驚きもの!!

――オーディションは大変でした？

実はオーディションでも、一度最後まで通してやってみたんですけど、最初は「キャー」という叫び声の台詞はなかったんですよ。その後で叫び声のあるバージョンもやったんですけど、なかなか上手く「キャー」が言えなくて。結局そのときは、「ひえー」で許してもらいました（笑）。

――ゲームはよくやるんですか？

友だちが来たときなんかは、「桃鉄」とかにぎやかなやつはよくやりますね。でも私、怖い系のゲームは全くダメなんですよ。「バイオハザード」も借りたけど、怖くて全然やってません（笑）。ホラー映画なんかも怖くて、ひとりでは見られないですね。怖い話を聞いたりするのは、けっこう好きなんですけど（笑）。

――では最後に一言お願いします。

上手く「キャー」が言えたかどうか、CMを見て確かめて下さい（笑）。

舞散る木の葉にスタッフ大わらわ！

舞い散る木の葉の中、夫を見送る春子。見送りのシーンはこんなイメージだったのだが、ここでアクシンデントが。どうしても上手く木の葉が飛ばないのだ！　送風機の場所を変えたり、スタッフ総掛かりで扇いだりと試行錯誤を繰り返し、やっとのことでOKカットを撮ることができたのだ。

何度も送風機の位置を変え、ベストポジションを探すスタッフ。

これが問題のシーン。木の葉が舞っているのがわかるかな？

思い通りに散ってくれない木の葉に、思わず監督も渋い顔。

覚えていますか こんなCM？ 知っていますか こんな広告？

CM コンセプトは ゴリ夢中 ＝五里霧中

「誰が犯人だ？」机の前で悩む刑事。そして、「わからん！」と頭をかきむしる。どんな難事件かと思えば、実はゲームの「かまいたちの夜」に夢中になっていたのでした……、というのが、ＳＦＣ版「かまいたちの夜」の発売に合わせて流れたテレビＣＭだ。刑事役の竜雷太氏は、1970～80年代にかけて放映した人気刑事ドラマ「太陽にほえろ！」のゴリさん役でおなじみの俳優さんだ。

つまり、このＣＭはゲームの謎の難しさを表現する“五里霧中”と、ゴリさんもハマるほどのおもしろさ＝“ゴリ夢中”をかけたという、なかなかシャレのきいたコンセプトのもと作られたのだ。

写真はＣＭの１シーン。左のような絵コンテをもとに作られたのだ。

竜雷太氏とチュンソフトのその後のホットな関係とは？

かねてから竜氏のファンだったというチュンソフト中村光一社長。ＣＭの撮影現場を訪れ、サインをもらい、ご満悦。終始にこやかに撮影をながめていた。そして、このとき出演依頼がなされたのか、次のサウンドノベル第三弾「街」にも、竜氏は重要な役どころとして出演しているのだ。

特報でも見られるこの映像。竜氏と中村社長の親密度は増すばかりだ！

かまいたちの夜

懐かCM

「かまいたちの夜」が初めて登場したのは1994年。さて、当時のTVや雑誌のCMといえば？

CMと同じく竜氏を起用した3連作形式広告

ゲーム誌を中心に掲載された「かまいたちの夜」の雑誌広告にも、CMで熱演していただいた竜氏の勢いがそのまま持ち込まれた。その内容は、プレイヤーのゲーム進行度に合わせて連作形式で、その都度のプレイヤーの心情を竜氏が見事な表情で代弁。「かまいたちの夜」をプレイすると竜さんの顔を思い出す、というファンも多いのでは？

発売前
ゴリさんわからん編

掲載時期：'94年11月中旬〜12月初旬

発売前の“わからん編”は、ゲームを始めたばかりのゴリさんだ。犯人の目星どころか、解決の糸口すら見つけられないゴリさん。いきなりピーンチ！

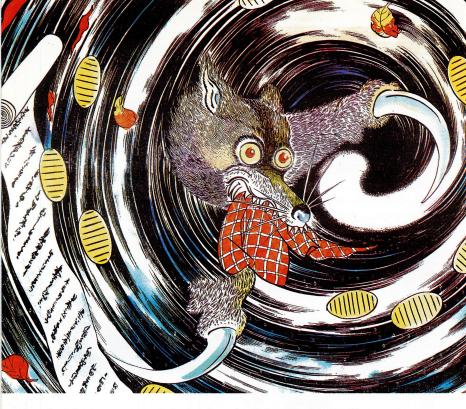
発売直後
ゴリさんわかった編

掲載時期：'94年12月中旬〜下旬

「やっと、わかった！」とガッツポーズのゴリさん。でも、それは1つの事件の解決にすぎない。新たな試練はまだ続々と起こるのだ！

発売直後
ピンクのゴリさん編

掲載時期：'95年1月

やりこんだ結果、ついに憧れのピンクのしおりが……。これまでの苦労を思い、ピンクの画面の照り返しの中、感涙にむせぶゴリさん。

妖怪!?、それとも自然現象!?〝かまい

ある男が道を歩いていると、突然つむじ風が起こった。そのまま歩いていくうちに、ふと足を見ると、鎌(かま)で切ったような傷を受けている。しかし不思議と傷みを感じない。

これが昔から伝えられる〝かまいたち〞の典型的なお話のパターンだ。

この際、傷から血が出ないとする説と、最初は出ないがしばらくすると大量に出るという説があるが、昔の人の多くは、これを妖怪もしくは神の仕業(しわざ)であると考えた。

岐阜(ぎふ)県の山間部では、このかまいたちは３人連れの神であると信じられていた。まず先頭の神が人を倒し、次が刃物で切り、３番目が薬を塗る。だから傷みがないという訳だ。

また新潟県の弥彦山と国上山の間の黒坂では、ここでつまづくと、必ずかまいたちに襲われると言い伝えられ、越後(えちご)の七不思議のひとつに数えられている。

この妖怪は、一般的にイタチの姿をしていると考えられていた。傷を付ける鎌とミックスされて〝かまいたち〞になった訳だ。また一方で、その傷が太刀(たち)を構えて切ったようであることから〝かまえたち〞となり、〝かまいたち〞に転化したという説もある。

いずれにせよ、妖怪としてキャラクターのたっている〝かまいたち〞は、かなりメジャー

かまいたち ア・ラ・カルト

Kamaitachi a la carte

▲剣士林崎甚助は、伊勢の山中にて、かまいたちに胸を切り裂かれる。解説しているのは、北畠具教。白土三平「忍者武芸帳」より。

▶岩手県遠野に住まう〝かまいたち3兄弟〞。長兄が倒し、次兄が切り裂き、末妹が薬を塗る。藤田和日朗「うしおとら」より。

たち〞の正体は？

な存在で、多くの妖怪マンガにも出演している。妖怪マンガといえば、まず誰もが思い浮かべる「ゲゲゲの鬼太郎」(水木しげる)にも当然出て来る。四国山中に出現した妖怪城に陣取る悪い妖怪の１匹として登場し、そのときの姿はイタチ型ではなく、完全な人間型であった。ただし、同氏の出した「日本妖怪大全」(講談社刊)の中では、鎌を持ったイタチの姿で描かれている(上図参照)。

また３人組の神説を踏襲しているのが、「うしおとら」(藤田和日郎)のかまいたち３兄弟。他にも、永井豪原作のアニメ「ドロロンえん魔くん」でも、３兄弟で登場している。

技としても活躍す

さて、この〝かまいたち現象〟。早稲田大学理工学部主任教授の大槻義彦理学博士によれば、様々な要因で起こる気圧の変化がその犯人であるという。空中に生じる真空に近い部分に触れた時、気圧の高い皮膚と血管が破れることで、こうした現象が起こる。が、このとき、人体の中でも比較的低い気圧で安定している神経だけは無傷であることが多いため、痛みを感じることが少ない、ということなのだ。そして、この原理はマンガなどの必殺技

◀学園忍者、忍火満太郎が放つ必殺技！ 島本和彦「炎のニンジャマン」より。

る〝かまいたち〟!!

としても、驚く程の頻度で登場する。

スッパリと血も流さずに切り裂くという劇的な効果。〝真空〟云々のもっともらしい科学解説。必殺技のネタとして、これほどマンガにマッチした素材は他にないということだろう。かつての人気少年時代活劇「赤銅鈴之助」の〝真空斬り〟あたりが、その元祖ではないかと思われるが、とにかく良く出る！

忍者マンガ「忍者武芸帳」(白土三平)では、林崎流抜刀術の開祖林崎甚助が〝かまいたち〟に胸を斬り裂かれ、「炎のニンジャマン」（島本和彦)では、その名も〝真空かまい太刀〟なる語呂合わせの必殺技で登場(右図参照)！　他にも格闘技マンガ「修羅の門」(川原正敏)の陸奥圓明流奥義〝龍破〟(左ページ上図参照)や、ボクシングマンガの「リングにかけろ！」(車田正美)におけるフランスJR代表の必殺パンチに、「幽☆遊☆白書」(冨樫義博)での乱童の〝斬空烈風陣〟と、枚挙にいとまがないほどだ。

おもしろいところでは、マージャンギャグマンガの「ぎゅわんぶらあ自己中心派」(片山まさゆき）でゴッドハンド氏が行う〝真空自模〟(下図参照)や、野球ギャグの「すすめ!!パイレーツ」(江口寿史)で馬留丹星児が投げる〝殺人球〟でも〝かまいたち〟は使われている。かの大御所・手塚治虫も名作「ブラックジャック」の中で、このかまいたち現象の説明を図解入りで行ったりしている。

さらに必殺技系かまいたちのキーワード「真空で切る！」は、ゲームにも使用されている。RPGの大作「ドラゴンクエスト」シリーズ(エニックス)では、真空を作って敵を斬りきざむというバギ系の呪文がIIより登場。今ではすっかりファンの間で定着している。

実際に人間の力で〝かまいたち〟を起こせるかどうかは定かではないが、虚構の世界においては、それを自在に使いこなすものが、次から次へと登場しているのだ！

▼伝説の男陸奥九十九。レスラー飛田に奥義龍波を放ち、頸動脈を切り裂く！川原正敏「修羅の門」より。

▲最強の雀師ゴッドハンド氏は、旋風のごとく素早くパイをつもることによってかまいたち現象を巻き起こす！　片山まさゆき「ぎゅわんぶらあ自己中心派」より。

ゲームの舞台となった

白馬をたずねて

Hakuba wo tazunete

白馬といえば、まずはスキー 長野オリンピックも熱く燃えた!!

雄大な山々に囲まれた白馬スキー場は、ダイナミックな景観、最良の雪質、積雪量とスキーヤーを魅了して止まない世界屈指のスキー場だ。特に物語の舞台となった白馬八方スキー場はアルペンスキーのメッカと言われており、1998年２月に行われた冬季オリンピックでも、世界中の人々を熱く興奮させた。

◀高度差630メートル、全長約２キロを８分で登る６人乗りゴンドラリフト〝アダム〟。

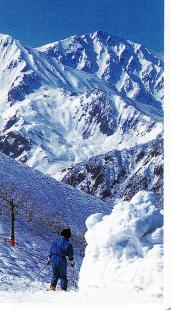
▲個性的なスキー場が点在する、まさにスキーパラダイス。12月初旬～５月初旬までの間、たっぷりとスキーが楽しめるのもうれしい。リフトの数やゴンドラが充実しているので、移動もラクラク。特にゴンドラは、暖かくて御機嫌！

絶景！後立山連山を映す八方池

黒菱平から八方池までは〝自然研究路〟ともなっている絶好のハイキングコース。

目的地の八方池は、白馬三山や不帰ノ嶮を映した素晴らしい眺めを披露してくれる。

都会の喧騒を忘れトレッキング

オフシーズンは山歩きに挑戦。春は山菜摘み、夏は万年雪を見ながらの登山、秋は紅葉狩りと、山は豊かな表情で我々を迎え、楽しませてくれる。

1年中満喫できる白馬の自然

かれんな花をつける高山植物

シーズンごとに咲き乱れる高山植物はなんと100種類近くあるという。夏なお雪の残る大雪渓でも、美しい花をつけ、見るものの心をなごませてくれる。

豊かな自然の中にはフクロウやオコジョ、ニホンカモシカにヤマネなど、多くの野性動物が生息している。

写真の鳥は天然記念物に指定されているライチョウ。冬は羽が雪のように真っ白になる。

協力：白馬村役場観光課

遊・食・見

白馬には、知る人ぞ知る個性的な美術館や史跡が多数点在。スキーやハイキングの合間にぜひ足を運んでみよう。そして遊び疲れたら、温泉につかって、名物に舌鼓！

白馬美術館

色彩の魔術師・シャガールの版画を多数展示。館内では、彼の生涯と代表作を盛り込んだスライドも上映されている。

料850円／9:00〜18:00(冬期10:00〜17:00) 年中無休／☎0261-72-6084

和田の森美術館

教会前に建つ、レンガ造りの美術館。憂いを帯びた美人画で有名な、カシニョールのリトグラフコレクションが展示されている。

料400円／開館時間、休館日は季節ごとに異なる。事前確認を。／☎0261-72-5048

和田の森教会

白樺の中にたたずむロマンティックなチャペル。ここでの結婚式に憧れる女の子も多いとか。式の後、そのまま参加者とともにゲレンデを滑るという白馬ならではの結婚式も挙げられる。敷地内には洒落たティールームもある。自然の中で飲むお茶は、また格別！

切久保神社

旧松本藩の四大社のひとつ。七道祭で使われる氏神様の宝物、七道の面がある。その中の般若の面には、その昔〝おかる〟という嫁が折り合いの悪い姑を驚かそうとつけたところ、顔からはがれなくなってしまったという伝説が残っている。

おみやげ・名物

信州といえば、蕎麦。白馬の銘水で打たれた蕎麦はさすがに美味！　また、中にナス味噌やつぶあんが入った〝おやき〟は、素朴な故郷の味で人気。おみやげには、地元芸術家が彫った木彫の小物や手作りブルーベリージャム、野沢菜などがおすすめ。

▶サクッとした歯触りの銘菓、「雷鳥の里」。

◀駅近くの民芸品店で見つけた、ちょっとエッチな道祖面。

本当にあったかまいたち伝説!?

風切地蔵

落倉の道端にひっそり立つこの地蔵。見ると手に鎌を持っている。この鎌で農作物を風や虫、病気から守り、人に災いをもたらす悪霊を追い払ってくれるというのだ。

そのため、今でもこのあたりには、鎌を立てて風を断ち切るという風習が残っているという。

温　泉

北アルプスの麓に湧き出る白馬八方温泉には、小日向、みみずく、第一郷、第二郷など様々な浴場が点在。泉質はアルカリ性。単純泉で疲労回復や筋肉痛によく効くとか。スキーの後にはもってこい！ 入浴料400円。

◀遊び疲れた後は、自然に囲まれた露天風呂でのんびりと。

ACCESS DATA

車：長野自動車道豊科ＩＣから国道147号→148号で約54キロ
電車：新宿駅から特急あずさで松本へ。大糸線に乗り換え、白馬駅下車。
問い合わせ：白馬村観光連盟☎0261-72-7100 白馬村観光案内所☎0261-72-2279

白馬八方 観光MAP

ゴンドラリフト「アダム」
和田野の森教会
ペンション
白馬八方温泉野天岩風呂
八方尾根スキー場
和田野の森美術館
白馬クヌルプ
白馬美術館
おもしろ発信地
岩岳スキー場
平川
どんぐり村
ゴンドラリフト「ノア」
八方温泉
白馬大橋「日本の道百選」
倉下レジャーランド温泉
大楢川
松川
大町へ
保養センター「岳の湯」
塩の道
148
白馬中
藤森酒店
白馬役場
おみやげやさんグリーンベレーガーデン
観光案内所
歴史民俗資料館
白馬グリーンスポーツの森
はくば
大糸線
小谷へ
姫川

※時：営業（開館）時間／料：料金を表しています。

ペンション クヌルプ通信

Pension Knulp Tushin

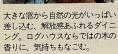
物語の舞台〝シュプール〟のモデルとなった白馬クヌルプを紹介！

2F

清潔で明るい客室は、全室ＴＶ、電話、冷暖房付き。

1F

大きな窓から自然の光がいっぱい差し込む、解放感あふれるダイニング。ログハウスならではの木の香りに、気持ちもなごむ。

夜は落ち着いた雰囲気のバーに変身。ところで、この怪しい人物は一体、誰……!?

心のこもったディナーは、奥さんが担当。メニューはバラエティ豊かで、味も絶品！

真理も飲んだ!?　口当たりの良い、クヌルプレーベルのワイン。

2階には、廊下をはさんで7室の客室がある。おや？ この人物の配置はどこかで見たような……。

登場人物たちも集った、客同士で話もはずむ談話室。

鳩時計の代わりに、可愛いからくり時計が。

お風呂は、檜風呂と岩風呂のふたつ。人工温泉なので、24時間いつでも入れるというのがうれしい。

山菜、木の実、野性の果実と、一歩外に出ると、そこは自然の宝庫。このカワグミは果実酒になる。

楽しいのはスキーだけじゃない!!
「クヌルプ」の美味しいひととき

左ページで紹介したディナー以外にも、「クヌルプ」には、美味しいメニューが盛りだくさん。ここにその一部を紹介してみよう

午後 ティーブレイクは、ニューヨークチーズケーキと共に

デザートの中でも1、2を争うおいしさと評判のケーキ。紅茶にもコーヒーにも合います

夜 仲間とワイワイ、ビールorしっとりとワイン&ウィスキー

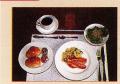
夕食後のひとときは、暖かい室内で、よく冷えたお酒を。これが、ホントのぜいたくです

朝 しっかりブレックファースト。さあ、スキーに出発!!

さわやかな空気の下で朝食。残さず食べて、さて、ゲレンデに向かいましょうか！

「クヌルプ」オーナーが語る「ペンションを訪れた『かまいたち』な人たち」

SFC版「かまいたちの夜」発売後、「クヌルプ」にやってきたファンたちのユニークなエピソードを、オーナーに教えてもらったぞ！

「クヌルプ」の名の由来は、ヘルマン・ヘッセの作品に登場する放浪の芸術家からとられたという

ペンションのオーナーは、自然を愛するモーグラー

急斜面にある無数のコブを飛び越えて滑降する豪快なスキー競技「モーグル」。クヌルプのオーナーである愛川浩一さんは、長野オリンピックでも大いに話題になったこのスポーツに、ずっと以前から夢中だったという。

「白馬は、昔から『モーグルのメッカ』と呼ばれていたくらい、この競技が盛んな地域なんですよ。うちでも、宿泊していただいた方には、無料レッスンも行っています。もちろん、モーグルだけでなく、普通のスキーも、ボーゲンからお教えしますので、初心者の人もぜひチャレンジしてほしいですね」

モーグルの公認大会にも出場した経験のある愛川さんたちスタッフの指導を受ければ、スキーの腕も上達間違いなしかも!?

美しくライトアップされた夜のペンション。アフタースキーのひとときも、ぜひ楽しんでもらいたい

役になりきって、「かまいたち」実写版をペンションで撮影!?

スーパーファミコン版の「かまいたちの夜」が発売されたのは、今から約４年前のこと。それ以来、ゲームで遊んだ人たちが、全国から続々とやってくるようになり、その中には、なかなかユニークな人たちもいたらしい。

「夜中にダイニングの明かりがついていたので、何かなと思ってのぞいてみると、コートを着た田中さんらしき人が、ゲームと同じ位置に座っているんですよ（笑）。話を聞いてみたら、高校の演劇部の方たちで、オリジナルの脚本を持ってきて、実写版「かまいたちの夜」をビデオで撮っていたんですね。猫のぬいぐるみを着て、廊下を走っている人もいて（笑）、そうとう不思議な光景でしたよ」

また、ゲームの舞台とは知らずに、偶然、遊びにきて……という人もいたそうだ。
「あらかじめ知っていたらそうでもないと思うのですが、いきなりゲームと同じ舞台に放りこまれて興奮したんでしょうね。ここで誰が死んだとか、あそこで殺されたとかという話を大声で仲間にしていて。ゲームを知らないお客様が聞いたら、本当にそんな事件があったの？と思われそうで、ちょっと困ったなあと（笑）」

他にも、ゲームの、ある登場人物が殺された部屋はどうしてもイヤだと言って、替えてもらった人などなど、全国各地から、いろんな人が訪れるようになったそうだ。
「やはり宿泊客の幅が広がりましたね。ゲームを遊ばれた中で、最も遠い方は、オーストラリアからやってきた方がいました。逆に、すぐ近くの民宿の娘さんがわざわざ泊まりに来たこともありましたね（笑）」

ペンション以外にも、6名まで泊まれるコテージが2棟（3室）、建てられている

建物の右側がモーグルショップ。左側が、ガラス工房（5月～11月まで）になっている

ゲームでもおなじみのふくろうの外灯。愛川さんもお気に入りで、ペンションだけでなく、コテージやショップにも付けられている

スキーシーズン以外でも、楽しみ方はいろいろあり

冬だけでなく、春から秋にかけての白馬も見どころは多い。自然散策はもちろん、釣り、パラグライダー、ＭＴＢ、テニスなどなど、さまざまな楽しみかたが可能だ。

「クヌルプ」では、５月から11月にかけて、ガラス細工の工房をオープンしている。そこでは、愛川さん自身の指導で、ガラスの制作が体験ができる。また、オリジナルのモーグルウェアなどを販売するショップもオープンしているので、興味のある方は、ぜひ立ち寄ってもらいたい。

愛川さんが作られたガラス細工の数々。光を当てるときらきらと輝くのが特長だ

information

ＪＲ白馬駅より車で７分。送迎有／客室数10室。コテージ３室（ルームチャージ２万円）／料金１泊２食6,500円～／オリジナル商品も発売中。
〒399-93長野県北安曇郡白馬村北城9343／☎0261-72-6778

編集部からのお願い

今回はクヌルプさんのご厚意で、いろんな場所を見せていただきました。そこで、実際に宿泊されるみなさんにお願いです。
オーナーはおおらかな方なので何もおっしゃいませんが、みだりにいろんな所を開けて、現場検証などしないでくださいね！

section I 次に挙げた各設問に関して、正しいと思われる解答を、下の語群の中から選びなさい。（各3点、計36点）

問1 次の中で〈透〉のギャグのレパートリーにないのは、誰のギャグ？
1）ハナ肇　2）植木等　3）谷啓　4）荒井注

問2 シュプールで飼っているネコのジェニーの種類は？
1）黒猫　2）三毛猫　3）トラ猫　4）シャム猫

問3 〈真理〉が提案して、各自が手に持った武器になかったものは次のどれ？
1）ストック　2）ハンガー　3）モップの柄　4）果物ナイフ

問4 夕食の時、北野啓子はスープをおかわりして、何杯飲んだ？
1）2杯　2）3杯　3）4杯　4）5杯

問5 〈真理〉と〈透〉が信州にやってきたのは、何月何日？
1）12月21日　2）12月24日　3）2月14日　4）3月14日

問6 テレビのニュースで銀行強盗が報じられたのは、何銀行の新宿支店？
1）第一産銀　2）二葉銀行　3）三友銀行　4）四菱銀行

問7 〈透〉が食堂で〈真理〉の手と間違えたのは何の形をした灰皿？
1）木の葉　2）魚　3）貝殻　4）ぶどう

問8 美樹本が〈透〉に渡した魔除けセットに付いていたのは、何のお守りだった？
1）悪霊退散　2）安産祈願　3）商売繁盛　4）交通安全

問9 ゲーム中に登場するプレイステーションソフト「かまいたちの夜」の中に出てくる、ノヨル・カーマイさんの国はどこ？
1）ロシア　2）フィンランド　3）ノルウェー　4）デンマーク

問10 〈真理〉が完走したことがあるというゲームセンターのレースゲームは何？
1）アウターラン　2）チャレンジグランプリ　3）トップポジション　4）究極レーサー

問11 〈真理〉と知り合うきっかけとなったデパートの屋上でのアトラクションで、〈透〉が演じていたのは？
1）ナマコ怪人　2）レッドニンジャー　3）イカゲソラー　4）ウミウシ男爵

問12 ゲーム中に登場する〈真理〉の母親の名前は、純子と何？
1）しのぶ　2）沙織　3）美雪　4）八千代

section Ⅱ 次に挙げた文章は、「かまいたちの夜」についての説明である。語群にある語句を正しい順番に並べ変えて、カッコ内に入る言葉を完成させなさい。 (計22点)

問1 (3点)

〈透〉と香山さんの最高の贅沢論争は、(　　　　　　　　) という順にエスカレートしていった。

語群

ア. 真夏にクーラーをかけて鍋を食う
イ. 赤道直下で冷凍庫に入る
ウ. 寒い時に部屋を暖かくして飲むビール
エ. 南極でストーブをたいてアイスキャンデーを食べる

問2 (5点)

事務所を訪ねてきた楠木警部との関係を〈真理〉は (　　　　　　　　) という順序で説明しようとしたが、結局は自分でもわからなくなり、うやむやにした。

語群

ア. 伯父のまたいとこの異母兄の義理の息子の友人
イ. 異母兄のまたいとこの友人の義理の息子
ウ. 異母兄の息子のまたいとこの義理の友人

問3 (7点)

〈透〉がキセルのようだといった冒険を、〈真理〉は遠い目をして (　　　　　　　　) という順序で勝手に思い出していた。

語群

ア. 魔術師に捕まってカエルにされかかる
イ. ドラゴンの巣に迷い込み、丸焼きにされかかる
ウ. スフィンクスの謎を解く
エ. 死の迷路をさまよう

問4 (7点)

〈透〉が気絶中に夢で見た最難関スキーコースは (　　　　　　　　) コースである。

語群

ア. サンダー、 イ. トリャー!、 ウ. エキスパート、 エ. ソリャー!、 オ. ドラゴン
カ. ウルトラ、 キ. スペシャル、 ク. ウオリャー!

section Ⅲ　次に挙げた条件に従って、A群に挙げた人名や語句と最も関係の深いと思われる語句やセリフをB群より選び、線で結びなさい。

（各2点、計26点）

問1　条件：各キャラクターの名（迷？）セリフです。

【A群】		【B群】
ア）香山誠一・	・	①「あたし……あたし、この人と一緒にいたくありません！」
イ）香山春子・	・	②「やっぱり　畳の上で　大往生」
ウ）小林二郎・	・	③「素敵な出会いに」
エ）河村亜希・	・	④「しょうがなかったんだ。しょうがなかったんだよ……」
オ）渡瀬可奈子・	・	⑤「虫も殺さないような顔して……あたしも危うくだまされるとこだったわ」

問2　条件：スーパーファミコン版とプレイステーション版の違いは？

【A群】		【B群】
ア）101年目のコルホーズ　・	・	①ロンドンで万馬券
イ）今度は私も連れてって　・	・	②論語だけでしょ
ウ）101匹目のマルチーズ　・	・	③ランジェリー・ネイション

問3　条件：登場人物の役どころは？

【A群】		【B群】
ア）釜井達郎　・	・	①〈真理〉の叔父
イ）美樹本洋介　・	・	②フランスの情報部員
ウ）小林一郎　・	・	③通りすがりの魚屋さん
エ）北野啓子　・	・	④〈真理〉の父
オ）久保田俊夫　・	・	⑤日本の防諜機関

section Ⅳ　次の「かまいたちの夜」に関する設問に答えなさい。

（計16点）

問1（4点）

〈透〉達がＯＬ３人組と最初に出会った時、〈真理〉が間違われた女優の名前は？

（　　　　　　　　　　　　　）

問2（4点）

事件解決編で、バラバラにされた被害者の本当の名字は何という？

（　　　　　　）

問3（8点）

フローチャートを完璧に完成させた場合、ＥＮＤの数は全部でいくつ？

（　　　　　　）

※クイズの解答は、袋とじ内のP71にあります。

Illustrated Memorial

Official Fan Book

Players Support I

プレイヤーズサポートI 事件解決編

ここから先を読む方へ

物語の途中で、犯人やトリックを教えてしまう……
これは明らかにミステリーにおけるルール違反です。
しかし、読み進めていけばよい小説と違い、
ゲームでは誰もが確実に真相に到達できるわけではありません。
ここから先は、そんなファンの方のために、
ひとりでも多くの方が、真相に到達できるようにと、
事件を考えるうえでの、方向性やヒントなどを示してみました。
ただし、それを頼りに解いてしまうと、
自分で謎を解くという楽しみが大きく減ってしまうこともたしかです。
「どうしても自分の力で頑張るんだ！」というファンの方は、
事件解決をしてから、この先を読まれることをおすすめします。

アプローチ1

Player's Support1 / Approach1

ミステリーの基本に沿って考えてみる

殺害方法

死体をバラバラにした理由は？

死体をバラバラにするのは、かなり手間のかかる作業だ。犯人がそれを敢えて行ったというのは、それなりの理由があるからだと考えるべきだろう。一般的にミステリーでバラバラ殺人といえば、死体を運びやすくするためと考えるのがセオリーだ。“運ぶ”これはかなり重要なキーワードだ。犯人はここでバラバラにして、それからどこかへ運ぼうとしたのか、それとも、どこかでバラバラにしてここへ運んできたのか？　この前後関係の違いだけでも、状況は大きく変わることになるのだから……。

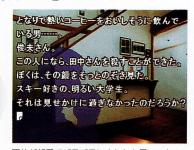
「切断する時にはいくらなんでもはずれたでしょうから、わざと犯人が置いておいたとしか思えません」
「田中だと思わせるために、わざと置いたと？」
「きっとそうでしょう。ぼく達の誰も田中さんの素顔を知らなかった。スーツとサングラスがなければもっと早くこの可能性を考えたことと思います」

死体がバラバラだと、被害者の生前の姿、特に背格好や体型などは、科学的な捜査を待たないとわからなくなる。これも犯人の狙いの一つかもしれないのだ。

アリバイ

まずは犯行時刻から柔軟に考えよう！

アリバイ、すなわち現場不在証明は、犯人を絞り込む作業において、かなり重要なポイントとなる。それだけに犯罪者の側もそれに関わるトリックに工夫を凝らすことも多く、見せかけの犯行時刻だけに固執していると、まんまとそのトリックにハマることにもなりかねないので注意しよう。

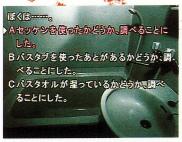
もし、死体が運ばれてきたものなら、部屋の中ではそれを置くだけだから、犯行の時間帯も短くなる。当然、可能性のある容疑者も変わるはずだ。アリバイを考えるときはそこまで柔軟に考える必要があるのだ。

死体が部屋でバラバラにされたと思いこんでしまうと、こうなってしまう。本当にそうなら、部屋にもその痕跡が残っているはずではないのか……？

雪山のペンションで起きたバラバラ殺人事件……。
それは、ミステリーの基本的な考え方から大きくはずれているような奇想天外なものではない。基本となるポイントさえしっかり押さえていけば、必ず解決できるはずだ。

動機

人を殺すには必ず何かの理由がある！

無差別殺人でない限り、殺人という行為まで犯すには必ず動機があると考えるべきだ。特に田中に続いて、みどりが殺されたときに、その理由を考えることは大きな手がかりとなる。

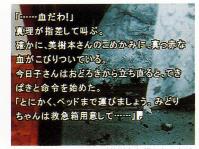
みどりが殺される前に言った「気になること」。おそらくみどりは田中殺害に関する何かを知ったために殺されたと考えるのが妥当だろう。ならば、みどりはいったい何に気がついたのか？　それがわかれば事件は一気に解決へと向かうはずだ。

死体をバラバラにすれば、必ず大量の血の跡が残るか、それを流せる場所を使うはず。みどりはそれを確認しに行ったのだ！

そのほか気になることはすべてチェック！

そのほかにも、気になったことはすべてその理由を考えるべきだろう。窓が割れたり、殺人予告状があったのも、偶然や、いたずらなどではないのだ。

すべての行動には必ず何かしらの意図があり、それが一つの目的のために、一本の線で犯人とつながるということを心にとめておくべきだろう。

「まさか。それに、まだ9時過ぎだよ？あの脅迫状がいたずらじゃないとしても、予告の時間は12時じゃないか」
「そうだけどさ。だいたい犯行予告なんてのは、捜査陣を惑わすために出すものでしょ。透、江戸川乱歩とか読んだことあるでしょ?」
それもそうだ。

わざわざ予告状を出す理由はどこにあるのか？

外を見回りに行った誰かが美樹本を襲ったのか!?

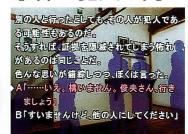
アプローチ2

Player's Support 1 / Approach2

ミスリードの罠を見破れ！！

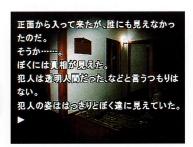
どう展開しても、バラバラ事件の犯人は同じ

バラバラ殺人が起こるシナリオでは、どういう選択肢を選んで、どんなストーリーの展開になろうとも、その犯人が変わってしまうということはない。

つまり、たとえば自分が殺されたりするような失敗を繰り返したとしても、何度かプレイしていれば「絶対に怪しいのはこの人しかいない」という人物が浮かび上がってくるはずなのだ。あとはその人物が犯行が可能になるトリックを考え、それに見合った選択肢を選んでいけば、必ず事件を解決できることだろう！

田中の部屋を調べに2階へ上がっていく時、一緒にいく人物の選び方次第では、簡単に犯人の見当が付くことだろう。ただし、自分の身が犠牲となってしまうが……。

人は確認のために、まずはありえないことから考える場合もある！

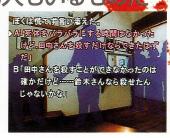
犯人もトリックもわかった。あとは〈透〉が自分の考えているような推理をしてくれるように、選択肢で導くだけ。このとき気をつけなくてはいけないのは「これは絶対にない」という思いこみをしないことだ。

特に〈透〉は、まず到底ありえないことを一度は考えてみてから、「いや、そんなことはありえない」と確認して、正しい考えの道筋にもどす、という思考順序を踏むことがある。こうしたミスリードの罠にかかることのないように、まずは〈透〉の思考パターンを十分に把握しよう。

透明人間なんて、そんな荒唐無稽な……。〈透〉はときどきこういうＳＦ的な発想をまず挙げてから、それを否定するパターンで考えることがある。

何度もプレイし、じっくりと考えれば、だいたい犯人の目星は付いてくるはずだ。なのに、ちっとも犯人を追いつめることができない！　トリックもわかっているのに……。それは選択肢に秘められたミスリードの罠にまんまとかかっているからだ！

遠回しな言い方を好む人もいるものだ

選択肢で惑わされるのは、〈透〉は思考するときだけでなく、会話においても、遠回しな表現を好むところがあることだ。特に推理を披露するときなど、正解そのものをズバリと言わず、婉曲表現を使って、会話の中で推理を展開していくことが多い。

選択肢に迷った時は、もったいぶった言い方をすれば、どうなるかも考えてみよう。

どの言い方が正しい推理に結びつくのかわからないときは、何度か試してみるしかない？

犯人指名のチャンスは3回？

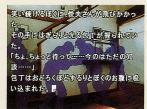
選択肢を正しく選んでいけば「犯人指名入力画面」が登場する。ここで犯人を当てることができれば、事件は解決へと向かう(その後の選択肢も間違えないこと)。

事件の謎が解けるのは、みどりが死ぬ前と死んだ直後の2回。しかし、死んだ直後では、謎は解けるがバッドエンドとなる。もう一度、名前を入力できる機会があるが、その最後の犯人入力では謎は解けない。

ここでは、遠回しな表現は必要ない。ズバリ犯人を指名してやればよいのだ！

Column

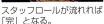
ミスリードの誘いに乗るのも一興!!

ミスリードの罠には要注意だが、明らかにとんでもない方向に話が進むだろうという選択肢には、本当にとんでもない結末が用意されている場合もある。わざとミスリードの誘いに乗って、そうした結末を見るのも一興だ。しかも、それがピンクのしおりやおまけのシナリオを開くカギにつながる場合だってあるのだ！

不謹慎な冗談が、命取りになる結末もあるのだ。

まだまだ広がる「かまいたち」ワールド

本に書かれた「完」と「終」の意味は？

本に記される「完」と「終」の意味は、シナリオをきちんと最後まで完了させた場合が「完」となり、途中で終わった場合が「終」となる。横の数字は終わり方の種類を表しており、同じ終わり方をしても、数字は増えない。ちなみに回数表示の数値は、セーブした回数がカウントされる。

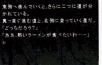
スタッフロールが流れれば「完」となる。

スタッフロールの出ない「終」はバッドエンドだ。

「完」1回or「終」3回で新たな展開が……

本の「完」が1になるか、「終」の数値が3になるかすれば、新しいシナリオを見ることができるようになる。

新しくプレイできるようになるのは、以下の4種類のシナリオ。事件解決編とはまた違った雰囲気を楽しもう！

悪霊編
シュプールを舞台に超常怪奇現象が巻き起こる。

スパイ編
客のスパイたちが、"かまいたち"争奪戦を繰り広げる！

雪の迷路編
雪の中で散々迷う2人。やっとたどり着くと、そこには……。

鎌井達の夜編
談話室にあったＰＳ。そこから始まる摩訶不思議な物語とは？

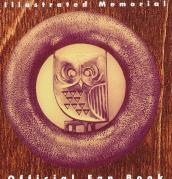
ピンクのしおり登場。

ピンクのしおりが登場すれば、さらに新しいストーリーが楽しめる！

「かまいたちの夜」に入っているシナリオはまだまだこんなものでは終わらない！　セーブデータの本に、ピンクのしおりがはさまれば、さらに新しいストーリーが登場するのだ！

ピンクのしおりの出し方、そしてその後に待ち受けるものは……？
「どうしてもわからない」という人は、次ページからの封を解いてください

Illustrated Memorial

Official Fan Book

Players Support II

プレイヤーズサポートII
「かまいたちの夜」徹底解明編

この封を解く前に……

『かまいたちの夜』は、単なる1本のミステリー作品ではありません。
ひとつの謎が解かれれば、今度はまた別の謎の扉が開くというように、
幾重にも謎が張り巡らされた構成になっています。
つまり、その構成そのものがミステリーとなっているのです。
「これでもう、このソフトに入っている内容のすべてを見たのだろうか？」
この封の中には、それに対する答えにほぼ近いものが入っています。
それを見ることで、『かまいたちの夜』の奥の深さは知ることができますし、
その謎の扉を開けるヒントも得ることができるでしょう。
しかし、自分で解くよりも前にそのヒントを見たとき、
事件解明の時と同様、すべてを自分の手で解くという喜びは
二度と得られなくなってしまいます。
どんな小さな楽しみも失いたくないという方は、
やはり「自分は『かまいたちの夜』のすべてを見た！」と、
確信が持てるまで、この封を解かれないほうがよいでしょう。

〈特別篇〉だけで楽しめるシナリオ

Player's Support 2 / Special story

〈真理〉の探偵物語

Q.どんなお話しなの？

A.なんと〈真理〉が探偵事務所を開いているシナリオです。

世間を騒がせたあの「ペンションバラバラ殺人事件」から４年後。事件を見事解決に導いた〈真理〉は、探偵事務所を開いていた……、というのがこの「〈真理〉の探偵物語」だ。〈透〉はというと、助手として〈真理〉の手荒い仕打ちを受けながらも、コーヒーを入れたりと、かいがいしく働いている。

さて、そんな〈真理〉の事務所に顔なじみの刑事がひとつの事件の資料を持って相談に来た。プレイヤーは、〈真理〉となって、資料を手掛かりに、刑事に的確なアドバイスを送らなければならないのだ！

お、このハードボイルドな展開は……!?　実はこれ、事務所が暇なため〈真理〉が読んでいた小説の一幕なのでした。

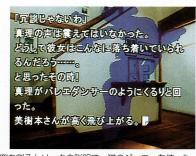
この事務所のモデルは、チュンソフトの社内？

Q.どうすれば見られるの？

A.その名の通り〈真理〉を名探偵にすればいいのです。

この「〈真理〉の探偵物語」は、最初からプレイできるわけではない。ある条件をクリアすれば、プレイ可能になる。その条件もピンクのしおりなどとは一切関係はない。

その名の通り、最初のシナリオ本編、すなわち事件解決編で〈真理〉を名探偵にしてしまえば、それでOKだ。つまり、〈真理〉の推理によって事件を解決してあげれば、プレイできるようになるということ。

具体的には、最初の犯人名入力の後に謎解きの説明をしているところで、わざと窓を割るトリックを間違えれば……。

窓を割るトリックの説明で、猫のジェニーを使った、という方を選ぶと、〈透〉に変わって〈真理〉が事件を解決してくれ、合気道の技まで披露してくれるのだ。

まだまだ楽しめる「かまいたちの夜」。
そのお楽しみ第一弾がこの「〈真理〉の探偵物語」。
ＳＦＣ版にはなかった、“特別篇”だけで楽しめるシナリオだ！

Q.目的はとにかく事件を解決すればいいの？

A.それだけではありません。事件は何通りにも展開します。

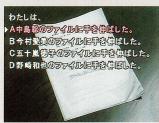
「〈真理〉の探偵物語」のシナリオは、事務所の中で、ただ資料に目を通しただけで犯人をピタリと言い当てる、という構成になっているのだが「見事犯人を当てれば、それでこのシナリオはもうおしまい」と思っているあなたは甘い甘い。なんと、このシナリオは、展開次第では真犯人が変わってしまうという仕掛けになっているのだ！

資料をもとにしての犯人推理

事件の容疑者は４人。１人１人の資料を見ていく〈真理〉……。そして、犯人を言い当てる！

そして見事解決……か？

推理が正しければ、その後の事務所は大繁盛となる。だが、これが唯一のルートではない！

真相解明のカギはここにあったのだ!!

「〈真理〉の探偵物語」が、なぜプレイの度に展開が変わるのか？　そのカギは資料を見る順番にあった。その順番が変われば、展開も変化するのだ。では、このシナリオは24通りの展開があるのか、と単純計算上で、そう思うかもしれないが、恐れる必要はない。容疑者の数は４人で、そのうち誰かが犯人になるという４通り以上の展開はないのだから……。

どうしてもピンクのしおりが登場しないという方のために

Player's Support 2 / Special story "pink no shiori"

ズバリ ピンクのしおりの出し方教えます!

良くも悪くもとにかくあらゆる結末を見た時、ピンクのしおりは登場する!!

ピンクのしおりを登場させる条件、それはズバリ、事件解決編とそれに続いて登場するシナリオを合わせて(P64参照)、計5つのシナリオに用意されたエンディングを「完」も「終」も含めて全部見ること。その数は合計21個。すなわち最低でも21回プレイしないと、ピンクのしおりは登場しないのだ。

最低限必要な21回のプレイでしおり登場。その内訳は、「完」6、「終」15となる。

ピンクのしおりを出すために、頑張ってここにあるすべての画面を見よう!
ピンクのしおり登場までの全エンディング画面リスト

数だけ聞いても、まだピンクのしおりが登場しない、という人のために、各シナリオ別に全エンディングをリストアップした。これで自分の見た画面をチェックし、フローチャート機能を十分に活用すれば、必ずピンクのしおりに到達できるはずだ!

事件解決編

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

今やすっかりおなじみの「ピンクのしおり」。もちろん「かまいたちの夜　特別篇」にも存在します。ここではその出し方をお教えしましょう。でも、しおりを登場させたからといって、それでおしまいというわけではないんですよ！

「雪の迷路編」と「鎌井達の夜編」は１通りの終わり方しかないが、共にスタッフロールの流れない「終」扱いのエンディングである。

ピンクのしおりの先にあるものは？

ピンクのしおりを登場させても、それがすべてではないところが「かまいたちの夜」の奥の深さだ。この先にまだ何があるというのか？　ほんの少しだけ紹介しよう。

ピンクのしおりが出ると、こんなことが起きる

ピンクのしおりが登場した後に登場するシナリオは主に「Oの喜劇編」と「暗号編」の2つ。そして、シナリオ自体は変わらないが、「スパイ編」も一部がバージョンチェンジされるぞ。ちょっとHで、ムフフなシーンを見ることができるようになっているのだ。

「Oの喜劇編」では、コート姿だったはずの田中さんが、なんとオカマになって登場する。

「暗号編」では、バラバラ死体のかわりに、宝のありかを示す暗号が落ちていた……。

「スパイ編」ではこんなシーンも……。はい、お子さまには目に毒です！

さらに謎を解くと

「かまいたちの夜」の謎は、まだこれでは終わらない。実は重大なる陰謀が「暗号編」の中に隠されているというのだ。それを見るためのカギは、『「暗号編」の中で使われたトリック』。「暗号編」のシナリオの中のどこかに、このトリックが仕掛けられているらしい。そして、めでたく隠された陰謀を目にしたものには、迷宮への扉が……。

このペンションは一体なんなんだ!?

そして、究極のプレイヤーに用意されたごほうびとは……

謎をすべて解き、もう「かまいたちの夜」は遊び尽くしたと思ったら、セーブデータが記される本を見てみよう。その証が現れているはずだ。もし、その証がなければ、まだやり残したことがあるということ。そして、証を手にした者は、ごほうびとして、「ちょっとHな かまいたちの夜」を楽しめるようになるのだ！

証を手にすれば、この画面を見られるぞ！

「かまいたちの夜」

超ウルトラ カルトクイズ

解答

sectionⅠ

問1：4、問2：1、問3：2、問4：4、
問5：1、問6：3、問7：3、問8：2、
問9：3、問10：4、問11：1、問12：3

解説

些細なことばかりだが、ほとんどは基本カルトといっていいだろう。問10と問11だけは、ピンクのしおり登場以降のシナリオからの出題である。

sectionⅡ

問1：ウ→ア→エ→イ
問2：ア→イ→ウ
問3：エ→ア→イ→ウ
問4：カ→ウ→キ→ア→オ→ク→イ→エ

解説

問3、問4あたりはかなりカルト度の高い問題である。シナリオを書いた我孫子氏ですら、その順番まではすぐに答えられるかどうか定かではない、超難問題である。

sectionⅢ

問1：ア—②、イ—⑤、ウ—④、
エ—①、オ—③
問2：ア—②、イ—③、ウ—①
問3：ア—③、イ—①、ウ—④、
エ—②、オ—⑤

解説

問1、問2は基本カルト。ただし、問2はＳＦＣ版とＰＳ版両方をやっているファンでないとさすがにわからないだろう。

問3では小林二郎ではなく、小林一郎であることに注意。〈真理〉の叔父は小林二郎であって、小林一郎は悪霊編で美樹本の話の中でのみ登場する〈真理〉の父だ。つまり、そのときは美樹本が〈真理〉の母方の叔父ということになるのだ。

section Ⅳ

問1：松竹子
問2：南

解説

みどりの死んだ直後に、事件を解決すれば、犯人は動機を明らかにする。そのときにバラバラにした犠牲者の名前にも言及するのだ。

問3：46

解説

ピンクのしおりを登場させたプレイヤーなら、そのために見た21個のエンディングの中に、No.43があったことから、少なくともそれだけはあるとはわかっていたことだろうが、正解は46だ。ちなみに、ペンション内の迷宮に入ることができれば、その中で18個のエンディングを見つけることができる。

また、追加シナリオ〈真理〉の探偵物語のエンディングは全部で2つだ。そして、最後のドラマ「ちょっとエッチなかまいたちの夜」を見ることができれば、それが46個目のエンディングとなるのだ。

チュンソフト・インフォメーション

サウンドノベルエボリューションのすべてを遊び尽くそう!!

チュンソフトが自信を持ってお送りする、サウンドノベル3部作&関連商品を一挙に大紹介!!

8人の主人公と400人の登場人物が織りなす壮大なドラマ!!

「渋谷」という「同じ空間」、「同じ時間帯」に偶然いあわせた8人の主人公たち。それぞれが繰り広げる個性豊かなストーリーをザッピングシステムで自由に行き来し、8通りの人生を楽しむことができる、まったく新しいサウンドノベルがPS版に登場!

何気なく選択した行動が、他の主人公たちの人生にまで影響を与えてしまう、このマルチフラグメントシステムをひもといて、あなたの手で8人をハッピーエンドに導いてあげよう。

「サウンドノベル・エボリューション3 街 ~運命の交差点~」
発売元:チュンソフト
定価:5,800円(税別)
1999年1月発売

セガサターン版「街」

街
発売元:チュンソフト
定価:5,800円(税別)

斬新なシステムと豊かな物語で話題のサターン版。絶賛発売中!

「街」公式ガイド「ZAP'S」

「街 公式ガイド ZAP'S」
発売元:チュンソフト
定価:1,600円(税別)

長坂秀佳氏書き下ろしの小説を収録。攻略情報も増強され、8人の行動もバッチリ。PS版にも対応して再登場!!

サウンドノベル エボリューション ①

あの恐怖がふたたびよみがえる!!
傑作ホラーが装いも新たに登場！

スーパーファミコン版ソフト発売から７年。サウンドノベルという新ジャンルのゲームを作った、名作ホラーソフト「弟切草」がPS版としてパワーアップして帰ってきた！
CGクリエイター・木村俊幸氏による秀麗なグラフィックと脚本家・長坂秀佳氏の手によるSFC版にはなかった追加シナリオが、再びあなたを恐怖のどん底へとおとしいれる。

「サウンドノベル・
エボリューション１
弟切草　蘇生篇」
発売元：チュンソフト
定価：4,800円（税別）
1999年2月発売

『弟切草』初の徹底ガイド、鋭意制作中!!

これを読まないと、あなたはこの恐怖から逃げられない。「弟切草」ファン待望の公式ガイド。99年２月発売予定。

サウンドノベル エボリューション ②

ゲームだけでは終わらない！
『かまいたち』ワールド!!

『かまいたちの夜』アレンジアルバム

NOW PRINTING

「かまいたちの夜　特別篇
アレンジアルバム」
発売元：ファーストスマイル・
エンタテインメント株式会社
定価：2,427円（税別）

ゲームBGMを収録したオリジナル・サウンドトラック。ゲームでの恐怖と興奮が鮮明に蘇る。メインテーマなど、数々の名曲をアレンジして収録。1999年1月20日発売予定。

『あなただけのかまいたちの夜』

「あなただけのかまいたちの夜」
発売元：チュンソフト
定価：680円（税別）

旧版のファンブック発表当時（P96参照）に行った、シナリオコンテスト入賞作品集。ファンの手によるユニークかつ斬新な「かまいたち」ワールドが展開！

サウンドノベルエボリューション2

「かまいたちの夜　特別篇」公式ファンブック　改訂版

STAFF

企画・構成　中西一彦／行澤恭子
斉藤睦志（スタジオ・ハード）
永田浩章／西谷英晃（超音速）
装丁　能島健二（スタジオ・ハード）
本文デザイン　高橋みどり（スタジオ・ハード）
山下百合（SUPER SONIC D.D.）
黒川孔美子／坂本直樹（エストール）
制作・進行　大内めぐみ
取材・原稿　土田章晴（超音速）
竹中　清／木川明彦／錦織　正
高橋　栄／仁木伸明／荻原麻里
大川直人／田辺知子（スタジオ・ハード）
沙藤いつき
森部佐和子
安藤尚彦
編集協力　山口泰広／末村亜紀
撮影　中村雅章（エムズ・モリヤマ）
奥田珠貴（プレスセンター大阪）
インタニヤ
DTP　能島健二（スタジオ・ハード）

寄稿・執筆

マンガ　しりあがり寿
いしかわじゅん
青木光恵
喜国雅彦
柴田亜美
唐沢なをき
水玉螢之丞
イラスト　大原泰志（キャラクターズ）
吉井　宏（ペンション・シュプール）
長島はちまき（白馬マップ）

制作協力

ペンション・白馬クヌルプ
白馬村役場　観光課
（株）アクターズ　プロモーション
（株）青二プロダクション
俳協
（株）日本経済広告社
（株）テイク・ワン
（株）アメリカン・クリエーション
（株）スチュディオシークアトロ
ソフトバンク（株）
The Super Famicom編集部

ゲームに関する質問は、チュンソフト質問ダイヤル
☎03-5272-5155でうけたまわります。
★月曜～金曜（祝祭日除く）13:00～17:00
チュンソフトHP【http://www.chunsoft.co.jp】

署名のない手紙　喜国雅彦

青木光恵

これが1番最初に見たエンディングでした…。

大阪のオッサン

「ひゃあ助かった。
死ぬかと思たわ。」

↑
大ゲサ

「あかん。どこもやってへん。
もうちょっと待たなしゃあないか」

↑
せっかち

「君ら今日の終わり値きいてへんか？」
「株価や 株価」

↑
金にこだわる

かまいたちの夜

青木光恵

と、ゆーか「ファミコンが家にあった」ことが今までなかった。パソコンとゲームボーイのみ。

うちにはスーファミがないのでソフトといっしょに送ってもらった…
しかし…

?
なんやこれ

これ…「さしこむ」…？
き…きばん？
なんや？
てな感じでわやでした…。

ファミコンなれしてるアシスタントさんにつなぐのをまかせたら
勝手に私と夫の名前でプレイするようにされてしまった…。トホホ…。

「じゃ光恵の家って金持ちなんだ」

いしかわじゅん

うるさい
わねえ
そんなこと
いったって
これが…

ええと…
こっちを
選択…

だ〜
あ〜〜〜
オレが死んじゃった
〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜!

このこのこのー
犯人はオマエ
だな〜〜っ!
ヤス〜〜!
間違い
もう眠いから
先寝るよー

あ〜〜
また殺された
〜〜〜〜〜〜!

よし…
じゃあ思い切って
ウケ狙いの
選択だー!
ガチョーン
ダメだ〜〜
また死んじゃった
〜〜〜〜〜〜〜!

なんだー
まだやってたのー
おはよ〜
ギャー!
クソ〜〜
また死んだ
〜〜〜〜

かまいたちの夜
を考える
ちょっと
いしかわじゅん

〈かまいたちの夜〉をやっていただいてですね その感想を漫画にしていただきたいんです
フーン

え… 〈弟切草〉作ったとこなの
アレはやったけど…

出来はなあ…
これは大丈夫ですよ

推理作家の我孫子武丸さんがシナリオ書いてるんです
へーえ 我孫子くんが
いろんなことやるんなー

どれどれ やってみるか
なあに その基板

フムフム 雪山が舞台か

ウワ〜〜っ もう殺されてる〜〜〜〜!
ウワ〜〜〜〜ッ そんなおっかない〜〜〜〜

しりあがり寿

まいどー 珍々軒でーす
わーやっときたー

もープップカプップカおならばかりしてぇ～～!!
ぶー

出前に何と言いますか？
・ごくろうさま。
・オマエが犯人だろ。

どうしますか？
・あやまる。
・もう一発オナラする。
・ウンコまでしちゃう!!
ピッ

出前に何と言いますか？
・ごくろうさま。
・オマエが犯人だろ
ピッ

アンタねえ…後でみときな…
ふふふふ…
ぶり

あんたが誰かれかまわず犯人よばわりするからだよ!!
あ～ハラがへったなぁ～
プンプン

どうしますか？
・自分で食べてキレイにする。
ギャー
コマンドが一つしかない!!

「サウンドノベル」とーさん

いあがり

ニンジンを食べますか?
・食べる
・のこす

ニンジンを食べますか?
・食べる
・のこす

あなたは偏食が
もとで死にました。

ピー

わー
リセット
してくれー!!

かまいたちの夜話
水玉螢之丞
エレカシを熱唱するあびこさん
なんでこんなとうをかくかなあ……
まずはPS版移植，とゆーより『特別篇』発売おめでとうございます。今回はブルブルするっすね。
シルエットになってみた
真理
ねえ，けろりん
ゲームの主人公はみんなこの名前にするんで，キンパク感ないったら。
なんとなくこんなイメージなんですが。

“サウンドノベル”元祖にして本家のコレ（さいしょは『弟切草』だけどさ）がグレードアップしたシステムで遊べるなんて、うれしーよね。SFC版やってない人がちょっとうらやましいかも。でもストーリー忘れてるしオレ（笑）。
今回はなんと、猫の毛色が選べるように……はなってません。
人物のグラフィックがシルエット、ってのがいいんだよね。
分岐の選びかたでシルエットそのものが変化したりしても、ソレはソレでおもしろいかも。ダメですか？
「若いころは（a.パンクス／b.ヤンキー／c.サーファー）だったらしい」とかの分岐で、こんな人が出てきたり（笑）。
aだね↗
（てゆーかコレじゃ我孫子さんじゃなくて出口さん。）
個人的には、複数の作家さんの共同シナリオで、選択のしかたで出てくる探偵が変わる推理もの…とか出てほしいシリーズですね。作るほうはそりゃもー大変だろうが。そこもどーかひとつ。
ちょっと言ってみただけなのに。

唐沢なをき

今晩は
お困りですね
なんだなんだ

ぢゃりーん
どいていなさい

ざぱっ
ちぇええい

どうですか どうですか
タグなど このとおりだ
……

どす
てめえこの タヌキが
イタチです イタチっ
ばた

こんちはー
待ち合わせは めんどくさいから 直接 来ちゃいましたー

そんな趣味が あったなんて
ちがうんだ このタヌキが
イタチです
教訓 イタチをたすけてはいけない。

にせ
かまいたちの夜
唐沢なをき

おっ

タヌキが ワナに
イタチです

運動不足で このように肥え 太ってしまったのだ
なんだか なあ

不憫だから 逃がしてやろう
御恩はしばらく 忘れません

…今晩は彼女と 一緒に食事だっ

キメるぜっ
買ったばかりの ニューモードでな

しまった タグがっ タグがこんなに
ハサミが見あたらないっ

柴田亜美

柴田さんはちゃんと犯人を突止めましたか？
ええ！もちろん

それではズバリ犯人は！

かまいたちです

ああッ……犯人がわからないわッッ!!!
お待ちなさい

単純な発想では事件の謎は解けませんよ
もっと柔軟な推理をしなくては

思いもよらぬ斬新な展開
犯人は意外な人物に違いない！

ズバリ犯人はボクだ
警察へ行け

カマム

柴田亜美

柴田さん、〝かまいたちの夜〟の公式ファンブックに何か描いてもらえませんか？
喜んで

今までチュンソフトさんに御世話になった分誠心誠意を込めて描かせていただきますわ

言っときますが手に鎌持って板に赤ペンキ塗ったくって〝鎌板血ーッ〟―…というのは厳禁ですよ

エスパー？
あんたの誠意はそのレベルですね

Illustrated Memorial

Official Fan Book

Comix

コミックス「かまいたちの夜」

柴田亜美

唐沢なをき

水玉螢之丞

しりあがり寿*

いしかわじゅん*

青木光恵*

喜国雅彦*

*印の作品は、スーパーファミコン版「かまいたちの夜」が発売された1994年に描かれたものです。

もう一つ作ってみましょう。一八ページの最後の行です。

ぼくは考えた。

A：怖い話は苦手だ。部屋に戻ろう。

B：一人で暗い部屋にいたくはない。ここにいよう。

C：今なら真理の体を触っても誰だか分かるまい。

こういう主人公の思考パターンというのは、プレイヤーの性格がもろに反映されて、別の面白さが生まれたりすることもあります。

おや、そろそろ時間のようです。では、次回までに各自、いくつか分岐を作ってくるように。エンディングまで書いてあると一番よいのですが、長くなるようなら途中まででも結構です。独創的なものを期待しています。ではこれで。

（第二回　終了）

というわけで、あとがきのほうも、ちょっと趣向を凝らしてみました。

さて、読者の皆さんも、講師の我孫子氏が次回までの課題として出された、いくつかの分岐を実際に作ってみませんか？

分岐のみでも構いませんし、もちろんその後の展開をしっかり最後まで書いてもらってもOK。形式は問いません。そうしてできた“あなただけの『かまいたちの夜』”をチュンソフトまで送って下さい。

……と、募集をかけたのが、本書が初めて発売された、1995年のことでした。どのくらいの応募があるか、心配しながら始めた企画でしたが、ふたを開けてみれば、予想以上の大反響で、みなさんからの力作が多数集まりました。

「これは何か形にして残さなければ……」との思いから作られたのが、73ページの書籍紹介にもある、コンテストに入賞した10作品を収録したアンソロジー『あなただけのかまいたちの夜』です。「私なら、ここでこういう分岐を作る」「僕なら、あそこからああいう展開もしてみる」などという思いのある方は、あわせてこちらのほうも読んでみてはいかがでしょうか？

ベンチャーゲーム的に主人公の行動や思考など、プレイヤーの意志が反映される部分に作るのが望ましいと思っていますが、絶対そうでなければならないということはありません。途中まで同じ設定を使ったまったく別のストーリーを読むことは、それはそれで面白いはずですから。

　理論はさておき前回講読した小説版の『かまいたちの夜』を使ってサンプルの分岐を作ってみましょう。

　まずは分岐の作れそうな箇所を探すところから始めます。テキストを開いて下さい。

　最初から読んでいきますと……三ページ六行目にありました。

「列車の……(中略)……がっかりした」という部分です。ここは主人公の反応ですから、少し想像力を働かせれば、主人公に別の対応をさせることも可能です。こんなふうに。

「さあ、そろそろ到着ね」列車のアナウンスを聞いて真理が言った。

A：旅の終わりのような気がしてぼくはほんの少しがっかりした。

B：待ちに待ったスキーができるのだとぼくははやる気持ちを抑えた。

C：「何言ってんだよ。降りる駅はもう一つ先だろ」ぼくは真理の早とちりを笑った。

　この場合、Bを選ぶということは、主人公は真理との旅行よりもスキーの方に興味があるわけですから、その後の展開、行動などはそれに応じたものになるのでしょう。

　最初の設定とは異なり、スキーのうまい青年だということにしてもいいと思います。

　Cは少し毛色が違う（主人公の意志とは言えない）分岐ですが、三つ、あるいは四つくらいの選択肢を並べる場合、こういうのがあるのも変化があっていいでしょう。

あなただけの「かまいたちの夜」のスススメ

初級サウンドノベル制作講座、第一回「小説版『かまいたちの夜』を読む」いかがでしたか？

では、続いて、実際の制作編に入る第二回へと進みましょう。

初級サウンドノベル制作講座

【第二回】 講師 我孫子 武丸

さて、初級サウンドノベル制作講座第二回の今日は、サウンドノベルの基本ともいえる分岐の作り方の勉強です。

『かまいたちの夜』に即して説明しますと、実はあのゲームの分岐はすべて、大きく二種類に分類することができます。

A：違う分岐を選ぶとまったく別のストーリーになってしまうもの。

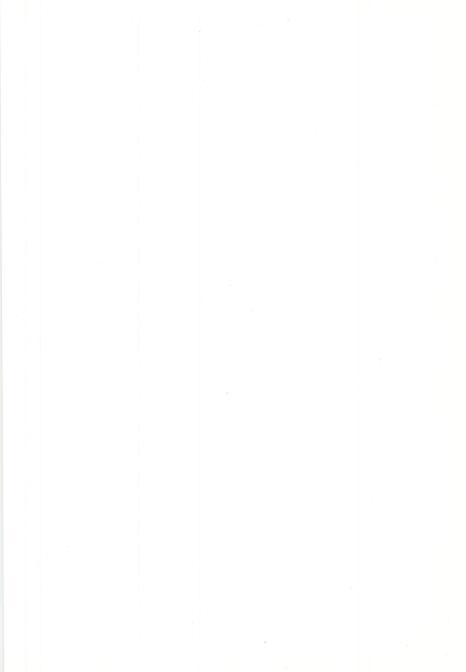
B：違う分岐を選ぶと、「未来」が変わるもの。ミステリー編における、犯人を当てることによって次の事件を防ぐ、などというのはこれに当たります。

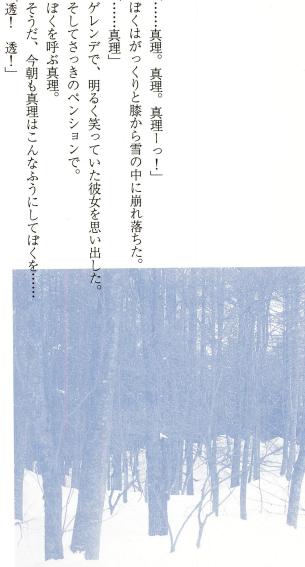
当然の事ながら、ある分岐を作る場合、それがAタイプなのかBタイプなのかを考えておいた方がいいでしょう。

Bタイプの方はアドベンチャーゲームに近い考え方で論理的に作れますが、Aタイプの方は作家的想像力の働きが重要です。

それまでに読んだ部分と矛盾せず、かつ別の分岐とは似ても似つかぬストーリーが要求されるわけです。

次に、分岐はどこにどういうふうに入れるべきかという問題があります。

私自身は一人称のお話の場合、やはりアド

雪に足を取られながら、ぼく達は駆け寄った。
「あの車は……？」
真理は泣いていた。
初めて見る、彼女の涙だった。
「香山さん……あたしを降ろしてくれたの……それからスピード出して……」
ぼくは彼女の肩を抱いて、ちぎれたガードレールを振り返った。
いや、土壇場にきて、真理を道連れにするつもりなど始めからなかったのかもしれない。
香山さんは、良心の声が勝ったということだろうか。
「何も……死ぬこたあないのにな……」
俊夫さんがぽつりと言う。
……今はもう、これ以上考えたくない。元気な真理と、こうしていられるだけでいい。
ぼく達三人は、凍り付くような寒さも忘れ、谷底から上がる黒い煙を、いつまでも見ていた。

「……真理。真理。真理ーっ！」
ぼくはがっくりと膝から雪の中に崩れ落ちた。
「……真理」
ゲレンデで、明るく笑っていた彼女を思い出した。
そしてさっきのペンションで。
ぼくを呼ぶ真理。
「透！　透！」
そうだ、今朝も真理はこんなふうにしてぼくを……
ぼくは振り向いた。
降りしきる雪の中、真理が、よろよろとぼく達の方へ向かって、歩いて来る。
幻ではない。
本物だ。

白い闇の中を、ぼく達は音のした方向へと向かった。
ざくざくと雪に足を取られ、転ぶように歩く。足元に、真新しいタイヤの跡が刻まれているのに気づいた。
タイヤの跡を辿っていると、不意に白い林が途切れ、視界が開けた。
道が、ない。
足を踏み外しそうになったぼくを、俊夫さんがしっかりとつかまえてくれた。
「急カーブだ」
タイヤの跡は、カーブを無視し、まっすぐに崖っぷちに向かっていた。ガードレールが、飴細工のように引きちぎられている。
そろそろと身を乗り出して眼下を見下ろすと、遥か下の沢に、火の手が見える。
ゴムとガソリンの焼ける嫌な匂いが、鼻の奥を突いた。

やがて……おそらくは百分の一秒ほど後で、ずんという衝撃とともに止まった。
ぼくの体は左のドアに叩きつけられ、息が止まった。
「うっ……げほっ……げほっ……」
ぼくも俊夫さんもしばらく咳き込んだ。
「おっ……おい、生きてるか？」
「はい……多分」
顔を見合わせ、かすかに笑った。
助手席の側から道路際の雪の壁に激突したようだった。
シートベルトをはずし、運転席側のドアから、二人して這い出る。
あいかわらず回りはただ雪と風。
ペンションから一キロほどは走っただろうか。歩いては戻れないし、真理も助けられなかった……。
その時、木々の枝を震わせて、低い爆発音が地鳴りのように響いて来た。
「何だ？」

ときおりふっと見える道路沿いの杉木立は、白いキャンバスの上の白絵の具のよう。しかも、真昼だというのに、ヘッドライトをつけても、前方の視界は数メートルしかない。一瞬でも気を抜けば、道路を見失って林の中に突っ込んでしまうだろう。

俊夫さんはハンドルにしがみつき、できるかぎりのスピードで飛ばしてくれた。

「足を、踏ん張っといた方がいい」

おそろしく弾むので、言われなくてもぼくはすでにそうしていた。

ヒーターはまだ効いてこず、ぼく達はがちがちと歯を鳴らし、体を震わせ始めていた。このまま雪の中に埋もれて、春になるまで発見されないのではないかと思った。

右に左に、どうしてカーブだと分かるのか、俊夫さんはハンドルを切り続ける。

テールが、スライドした。

あっと思った瞬間、車はコマのようにスピンする。

長い長い一瞬だった。

「……お、お願いします！」
俊夫さんが車を取りに外へ飛び出して行くと、小林さんはぼくを見つめ、言った。
「真理を……真理を、頼むよ」
「……はい」
香山さんからは、五、六分遅れのスタートだった。
車は四輪駆動のレンジローバー。
ぼくがシートベルトをしっかりかけると、俊夫さんは車を発進させた。
ディーゼルエンジンの咆哮が、今日ばかりは心強い。ワイパーがこそげ取るまもなく、粉雪がフロントガラスにへばりつく。

香山さんは真理をひきずって玄関ポーチを降り、エンジンをかけたままの車に乗り込んだ。

ぼくはたまらず走り出し、玄関のドアを飛び出した。

「真理！」

屋根やボンネットに白い雪を積もらせた白いヴァンが、一瞬、雪を蹴立てたかと思うと、次の瞬間には白い闇の中に溶けるように消え去っていた。

ぼくはしばらく茫然とその闇を見つめていたが、やがて気を取り直すと小林さんに向かって言った。

「車を……車を貸してください」

「追いかけてどうするんだ。これだけの人間がいても、手出しができなかったじゃないか。君一人でどうするつもりだ」

分からなかった。でも、何もせずに、ただここでじっと待っているわけにはいかない。

「ぼくの車で行こう」

俊夫さんが言った。

「このあたりの運転なら、ぼくが一番慣れてる」

地獄に仏とはこのことか。

カミソリの刃に向かって倒れて行きそうに見える。
「しっかりしろ、真理！」
「……透……」
細く目を開け、真理がか細い声を出した。
玄関から、雪まみれの小林さんが風とともに入って来る。
「さあ。ご要望通りにしたぞ。その子を放せ」
「まだや。まだあかん。……みんなそっちに寄るんや。早く！」
香山さんに言われるとおり、ぼく達は談話室の片隅に集まった。
「そこでじっとしてるんやで。彼女は麓で解放したる。もし下で警察が待ち構えとったりしたら、どうなるか分かっとるやろな？　分かっとったら警察なんかには電話せんことや。おとなしゅう待っとけ」
誰も止めることはできなかった。

奥さんの涙声の訴えに、香山さんはゆっくりとかぶりを振った。
「すまん、春子……。お前にはなんもしてやれんかったな……」
そう言いながら、彼は蒼白の真理を引きずるようにして、談話室から玄関の方へと向かう。
小林さんが、じりじりとすり足で近づこうとしているのを香山さんは見とがめる。
「小林くん。変な真似したらあかんで。……今から車を回してもらおか。誰のんでもええ。玄関へ回すんや」
「車で逃げようったって、無理な相談だ。やめた方がいい」
「ええから持ってこい！」
小林さんはしばらくぼく達の顔を見回した後で、諦めたように頷き、裏の駐車場へと向かった。
奥さんがすすり泣きを始めた。
恐怖からか、もらい泣きか、カナちゃんも泣き始める。
真理が泣いてないのに、一体どういうつもりだと理不尽な怒りさえ覚える。
この寒さで冷え切っていたのだろう、表玄関にエンジンの音が響いたのは、十分以上も経ってからのことだった。
すでに真理は半ば意識を失いつつあり、香山さんが支えていなければ、自分から

12

「いやああっ！」
顔を上げると、香山さんが、後ろから真理を抱きかかえるようにして、喉元に茶褐色に汚れたカミソリの刃を押し当てている。
今にも、真理の白い喉を切り裂きそうだ。
「真理！」
ぼくは叫んだ。
彼女はぼくの名を呼ぼうとしたのか、口をぱくぱくさせたが、息の漏れる音しか聞こえなかった。
ぼくは真理に手を伸ばそうとした。
「動くんやない！　頼むから、動かんといてくれ。この子を傷つけとうない」
脅迫というよりも、それは必死の懇願だった。
だからこそぼくは、いざとなったら彼が本気で真理の喉を掻き切るだろうと信じて疑わなかった。
彼を追いつめてはいけない。
「あなた、やめて！　お願いだからもうやめて！」

いらぬ詮索など、するんじゃなかった。こんなことは警察に任せておけばよかった。ぼくはただ、あの重苦しい状況から抜けだそうと思っただけなのに……。
ぼく達はみんな、香山さんから目をそらすようにしていたのだと思う。
だから、真理の悲鳴が聞こえるまで、香山さんが何をしようとしているか、まったく気づかなかったのだ。

の手この手でたかりを始めよったんや。昔のつきあいがあるさかい、警察に訴えるわけにもいかへん」
香山さんの話を聞きながら、奥さんは涙を流し始めた。
「……黒木は、そん中でも一番たちの悪い奴や。こんなとこまで追っかけてきよって、五千万よこせ、そやなかったら会社つぶしたるって言いよった。わしとこかて中小企業や、右から左にそんな金出るわけあらへん。話し合いで何とかならんかと思たけど、最後にはあいつ……家族に何かあってもええんかって……」
奥さんが顔を上げて、香山さんを見た。
「五体満足でいてほしいやろって……そいでわし、か一っとなって……気がついたら、あいつの首絞めてたんや」
そう言って、自分の両手に視線を落とした。
「……はっとして手ぇ放したけど、あいつは目ぇ剥いて泡吹いとった。こうなったらもうしゃあない。鞄からでっかいカミソリが覗いとったさかい、それであいつの喉、切ったったんや。ゆうべの怪談みたいに見えるんちゃうかと思って」
香山さんの長い告白はそれで終わりだった。

11

香山さんはずっと目を伏せて黙っていたが、しばらくすると腹の底から絞り出すような声で言った。
「……あいつは……マムシのような奴やった」
彼の肩に手をかけていた奥さんが、熱いものに触れたように手を放し、口を押さえた。
「あなた……」
「……すまん、春子。しゃあなかったんや。あいつはな……あいつは、黒木英治っちゅう元総会屋……いや、やくざや。……田中一郎やて。笑わしよるわ」
ちっともおかしくなさそうに、香山さんは笑った。
「会社始めた頃は、労働争議やら何やらで、やくざまがいの連中につい世話になることもあった。みんなやっとることやさかい、しゃあない思てつきおうとった。……でもやっぱりこのままやったらいかん、そう思うて、すっぱり手ぇ切ったんや……切ったつもりやったんや」
香山さんの顔が歪んだ。
「そしたら、暴力団新法たらいうもんができて、金回りが悪なったんやろな……あ

なら、あらかじめ電話線を切るでしょうからね」
香山さんの表情が、ぼくの推理が正しいことを裏付けていた。
「最初はまず、落ち着いて話をしてたんじゃないですか？　おそらくその時に、時計を合わせてしまったのでしょう。その後、口論か何かがあり、香山さんは田中さんを殺した。計画的でないとすると、凶器は田中さんの持ち物でしょう。旅行中持っていそうな刃物というとカミソリくらいですかね。田中さんは、床屋さんが使うようなカミソリを持っていたんじゃないですか？」

香山さんは、あの停電以降、ビデオのある部屋に入って、自分の時計を合わせたんだ。……さて、さっきの質問をもう一度繰り返します。部屋にビデオのある方で、香山さんを部屋に招き入れた方が、この中にいらっしゃいますか？　いませんね？　ちなみにぼくの部屋にも、もちろん招待した覚えはありません。つまり……」

ぼくは大きく息を吸い込んで続けた。

「香山さんは、夕べ、停電以降に田中さんの部屋を訪れた、ということになります。そして田中さんを殺す前か、殺した後かは分かりませんが、彼はビデオの表示を見てしまった。デジタルの表示というのは、正確そうに見えるものです。彼はつい、そちらが正しいのだと思って合わせてしまった」

「あなた！　ほんとなの？」

香山さんの奥さんが、彼の肩をつかみながら、悲痛な叫びを上げていた。目をそらした香山さんの様子を見て、彼女はぼくの言葉を信じたようだった。

「どうして……どうしてなの？」

奥さんは香山さんの顔とぼくの顔を交互に見る。

「動機は、ぼくには想像もつきません。本人の口から聞くしかないでしょう。ただ、香山さんに、始めから田中さんを殺す気があったとは思えません。犯行の後、慌てて同じ凶器で電話線を切っていることから、ぼくはそう推測しました。計画的犯行

香山さんはぼくを見返して反論した。
「もちろん、それが正確な時刻なのだとしたら、おかしくはありません。でもそれは間違った時間なんです。妙じゃありませんか?」
「そういうことかてあるやろ」
ぼくはしかたなく奥の手を出すことにした。
「そうですね。そういう偶然がないとは言い切れません。でも、香山さんに限ってはそうではないんです。香山さんが昨日の夕食の前、ご自分の時計を、あの鳩時計に合わせているのをぼくは見ているんですから」
真理がいぶかしげに訊ねた。
「一体どういうことなの?」
「……いいかい。こういうことだ。昨日、夕食の時点では、香山さんの時計は鳩時計に合っていた。そして田中さんが自室に戻り、停電があり、やがて元に戻った。そして次の日、不思議なことに香山さんの時計は一気に十六分も遅れ、それは狂ったビデオと同じ時間だった。——これが意味することは一つしか考えられない。

……今は正確だと判明した、ぼくの腕時計です」
「先程ぼくは、香山さんと俊夫さんの時計の時間を確かめました。俊夫さんは当然、鳩時計と同じです。これは当たり前のことですね。俊夫さんが合わせたんですから。では、香山さんの時計は、一体どんな時間だったでしょうか？」
ぼくはみんなに問いかけたが、誰も答えず、ただじっと香山さんの顔を見つめている。
額から脂汗を流し始めている香山さんの顔を。
「香山さんの時計は、ぼくのものとも俊夫さんのものとも異なっていました。ぼくよりも十一分遅れ、そして俊夫さんの時計よりは十六分遅れていました。……おや、何かと同じですね」
「ビデオね？」
と真理。
ぼくは大きく頷いた。
「そう。不思議なことに、香山さんの時計は、停電で狂ったビデオの表示と同じなのです」
「偶然や。別におかしなことでもなんでもあらへん」

「でもうちのビデオは、停電すると時間は0:00になっちゃうわよ?」
俊夫さんは、肩をすくめた。
「それは古い型ですね。最近のは、停電しても少しの間はタイマーが動くのがほとんどです。残念ながら、ここのビデオはその中間型で、停電してる間はタイマーが止まっていて、通電が始まるとまた動くようになってます」
ぼくは再び口を開いた。
「分かってもらえましたか? つまり、夕べの停電以降、ビデオの時間表示はすべて、正確な時刻から十一分遅れ、鳩時計と比べると十六分遅れになったのです。最初鳩時計と同じ時刻だったとすると、十六分間停電していた、ということですね」
「いや。ビデオの時計を合わせる時は、確か電話の時報で確認したはずだから……」
と小林さん。
「そうですか。では、停電は十一分だった、ということになります。でもそれは重要ではないんです。重要なのは、犯行があったと思われる時間、このペンション内には三通りの時間があったということです」
「三通りの時間……?」
と真理。
「そう。鳩時計と俊夫さんの時計を基準とした時間。それに狂ったビデオ。そして

誰も口を挟まない。
ぼくは続けた。
「一方、時計以外に時間を知る方法というと、テレビやラジオ、電話の時報といったもの……それにビデオがあります。このペンションには鳩時計以外時計がありませんから、ビデオの時間表示は、非常に目につくものとなっています。そうですね、香山さん？」
香山さんは答えない。
「ぼくはゆうべ寝る前にも朝起きた時にも、ビデオの時間表示が点滅しているのに気づいていましたが、それが何なのか、よく分かりませんでした」
「あっ」と声を上げた人がいる。
俊夫さんだった。きっとビデオなんかの扱いに慣れているのだろう。
「俊夫さん、なぜ点滅していたのか、説明してもらえますか？」
俊夫さんは頷き、説明を始めた。
「ここのビデオはどれも、停電すると、そのことを気づかせるために、数字が点滅するようになってるんです。ゆうべの停電……あれのせいでビデオの時間は全部狂ってたんですよ」
真理が口を挟む。

「ご自分の時計に、合わせたわけですね？」
「ああ。……じゃあその時から、ぼくの時計は狂ってたと？」
「そうでしょうね。温度変化が激しいとクォーツも狂いますから」
ぼくは言葉を切り、今度は香山さんの方を向いた。
「さて、香山さん。香山さんの時計はなかなか高そうですが、狂ったりはしないんでしょうね」
「狂ったりはせえへんよ。ただ、巻き忘れると止まってしまいよるけどな」
「今はちゃんと、動いてますか？」
「ああ。動いとる」
「最後に合わせたのはいつですか？」
香山さんは唇を噛んで考え込み、やがてはっと思い出したような表情を見せた。
「思い出したみたいですね」
ぼくが言うと、彼は落ち着きなく視線を飛ばし、もそもそとし始めた。
みんなは戸惑いながら、ぼくと香山さんを交互に見ていた。
「さて。これまでに分かったことを整理してみると、こういうことになります。ペンション『シュプール』の時計は、俊夫さんが合わせたもので、正確な時刻より五分進んでいた。当然、俊夫さんの腕時計も五分進んでいたわけです」

10

みんな何も言わなかった。
笑いだす人もいなかった。
最初に口を開いたのは、真理だった。
「それで？」
不安そうな目つきをしていた。
ぼくが間違って犯人を指摘するとでも心配しているのだろうか。
それとも自分が指摘される心配か？
まさか。
ぼくは気を取り直して、再び質問を始めた。
「俊夫さんは、最後に時計を合わせたのはいつか、覚えてらっしゃいますか？」
「最後に……？　いや、ちょっと記憶にないな。クォーツだから滅多に狂うこともないし」
「では、そこの鳩時計は、誰が合わせたんです？」
「……ぼくだったと思う。シーズンが始まる時に、電池を入れ替えて、ぼくが合わせた」

「ぼくには犯人が分かったんです。あの田中と名乗っていた人を殺した犯人が」

《さて、犯人は誰でしょうか？　手がかりはそろっています。解決編の前に、考えてみてください》

真理はもちろん持っているが、スキーウェアのポケットにあるという。
「女の子って、腕時計するの嫌いな人多いのよ」
と真理は言う。
小林さんもみどりさんも香山さんの奥さんも、腕時計はしていない。
結局腕時計をしていたのは、ぼくと香山さん、それに俊夫さんだけだった。
「俊夫さんの時計は、今何時ですか？　正確に、お願いします」
ぼくが訊ねると、俊夫さんはアナログの時計にちらりと目を走らせ、答えた。
「十二時二十分……今三十秒になった」
「香山さんは、いかがですか？」
「変やな……十二時四分ちょうどやけど」
香山さんは首をかしげている。
「またおかしくなりよったかな？」
ぼくは、あいまいに首を振った。
「妙ですね。正しい時間は、十二時十五分です。ぼくは今１１７に電話して聞いたから間違いありません」
俊夫さんは、不安げな顔つきになり、壁の鳩時計を見上げた。
「……そう……なのか？　しかしそれが一体何だと……」

『……ただいまから、午後、0時、14分、10秒をお知らせします……』
ピ、ピ、ピ、ポーン。
ぼくの時計は、ぴったり合っている。
この瞬間、ぼくの頭の中でようやくすべてがすっきりと、収まる所へ収まった。
犯人が誰か、ぼくにはほぼ見当がついた。
田中さんの喉を切り裂き、そしてその凶器で電話線を切ったのは誰なのか。
後はただ、それを確認するだけだ。
ぼくはちょっと黙り込み、そして今度は回りの人達に向かって言った。
「みなさんの時計を見せてほしいんです。腕時計でも懐中時計でもかまいません。時計を今持ってらっしゃる方だけで結構です」
みんなはいぶかしげに顔を見合わせたが、協力を拒む人はいなかった。
「一体何をしようとしてるの？」
真理がささやくように訊ねるのを、ぼくは視線でなだめた。
ＯＬ三人組は、驚いたことに時計を持っていなかった。
「車にはついてるけど……」
「それは結構です」
とぼくは言った。

ね？」
ぼくはその質問にはかまわず、先を続けた。
「自室にビデオのある人で、ゆうべ誰かを部屋に入れたという人はいますか？」
誰もが首を振って否定した。
「どうも。では次に時計のことを伺います。ぼくの部屋には時計がないんですけど、どの部屋もそうなんですか？」
「……そうだよ。ほんとは時計なんか全部なくしてしまいたいんだけどね、そうもいかないから、ここにはあの通り鳩時計を置いてる。レジャーというものはのんびり楽しむものであって……」
「分かりました。もう一度確認します。このペンションには、時計はあの鳩時計だけ、そうなんですね？」
「そうだ」
「ちょっと、電話を貸してもらえませんか。すぐ済みますから」
「別に構わないが……どこにかけるんだね？」
それには答えず、ぼくは電話に歩み寄り、ボタンを押した。
1、1、7。
テープに録音された女性の声が、時を告げる。

みんながぼくを見つめる。
ぼくは戸惑い、隣の真理を見た。
不思議そうな顔でぼくを見ている。
「どうしたの、突然」
「大事なことなんだ。大事なことなんだよ。……小林さん、いくつか確認したいことがあるんですが」
ぼくはまだ立ったままの小林さんの方を向いた。
「何かね」
「テレビと、ビデオのことなんですが。あれは、どことどこに設置してあるんですか？」
予想外の質問に、小林さんは面食らったようだったが、すぐに答えてくれた。
「わたし達夫婦の部屋とみどりさんの部屋にある。客間は、渡瀬さん達三人の部屋と、君の部屋、それに……殺された田中さんの部屋だ」
「それだけなんですね？　他にはテレビも、ビデオもありませんね？」
「ないよ」
「そのビデオですが、それらはすべて同じ型ですか？」
「ああ。一括購入したからね。……なあ、ビデオが一体、どうしたっていうんだ

「警察に電話するんだ」
やがて電話が通じたらしく、奥さんはしどろもどろに説明を始める。
「貸しなさい」
小林さんが受話器を取り上げ、人が殺されたこととペンションの住所、電話番号、自分の名前をてきぱきと言って切った。
「すぐ、来てもらえるんですか?」
みどりさんが訊ねた。
「いや。今すぐというわけにはいかないようだ。でもこの吹雪が収まりしだい、来てくれると言ってた」
誰かのお腹がぐうっと鳴った。ほっとしたせいで、食欲が出たのだろうか。こんなふうに世間と隔絶されていると、電話が通じただけでも、やはり安心するものらしい。
淀んだ空気に、ほんのわずか新鮮な酸素が送り込まれたみたいな感じだった。おかげで、頭の中でもやもやと漂っていた形にならない考えが、少しずつまとまってきた。
ぼくは立ち上がって言った。
「ちょっと……ちょっと聞いてください」

ぼくは愕然とした。
小林さんが犯人なら、いちかばちか、車に乗ってどこかへ逃げているかもしれない。
当然他の車は動かないようにして……
いやいや、そんなはずはない、とぼくは思い直した。
そもそも電話線が切れたのを発見したのは、小林さんだ。それにあの人は、いつも率先して捜索をしていた。
……ということは、不利な証拠があっても、隠すことができたということでもあるんじゃないだろうか？
ビューっと風の吹き込む音が聞こえ、小林さんの戻って来たのが分かった。
「あなた！　大丈夫？」
奥さんが声をかけて、走り寄る。
頭にも肩にも雪が降り積もり、全身真っ白になって震えている。
ちょっとでも疑ったことをぼくは後悔した。
「ああ。なんとかなったと思う。電話してみてくれ」
奥さんは頷いて、フロントのカウンターに置いてあった電話の受話器を取り上げた。
「通じてるみたいよ。音がするわ！」

「食事の用意をすっかり忘れてたけど……どうしたらいいんでしょう」
今日子さんが誰にともなく言った。
誰も何も言わないので、仕方なくぼくが、
「ご主人が戻るまで、待った方がいいと思います。それに……みんなそんなに食欲もないんじゃないですか」
と言った。
反論がなかったから、それでよかったのだろう。
じりじりと時は過ぎた。
時を遅くする魔法でもかけられたみたいに、ひどくゆっくりと。
今日子さんは心配そうに、談話室と玄関の間を行ったり来たりしている。ときおり窓から外を覗くが、小林さんのいるあたりは、死角になっていて見えないのだ。
重苦しい沈黙が支配していた。
電話が復活するかもしれないという望みはあったが、そんなものが問題の解決にならないことをみんな知っているのだ。さっき香山さんが言ったように、連絡がついても当分警察が来られるとは思えない。
五分が過ぎ、やがて十分が過ぎた。
……もしも、小林さんが犯人だったら?

ホットチョコレートを飲み終えると、小林さんは道具入れを持って立ち上がった。
「一人で行くよ。寒いからね。その代わり、わたしが外に出ている間、誰もここを出ないでもらいたい。みなさん、いいですね？」
異論はない。もう一度外に出て、修理が終わるまで待っているなんて耐えられそうもない。
俊夫さんも同じ気持ちのようらしく、腰を上げる気配はない。
小林さんが出て行くのとほとんど同時に、鳩時計が鳴りだした。
十二時。
ちらりと腕に目を走らせると、11:55と表示されている。
胸騒ぎがした。なぜかは分からない。
なぜだろう？　この胸騒ぎはいったい何なのだろう？

9

「……な、直せないんですか？」
「……やったことはないが、応急処置ならできると思う。道具を取って来なきゃならんが」
　ぼく達は先を争うようにして建物に戻ると、みんなに事情を説明した。
　ありがたいことに今日子さんとみどりさんが、ホットチョコレートを用意してくれていた。
　ひどく寒がっているのが分かったのだろう、真理は「五分くらいで大袈裟ね」と笑った。
「冗談じゃないよ。出てみれば分かるって。こんな格好で、あれ以上外にいたら凍えちまう。スキーウェアを着て、カイロでも五、六個入れなくちゃ」
　俊夫さんも、ぼくの言葉に頷いている。
　ここで働いていて、ぼくなんかよりずっと寒さには慣れているはずの彼が頷くのだから、この吹雪はちょっと異常なのだろう。

突然、目の前に雪に覆われた壁が出現し、危うくぶつかりそうになる。小林さんが、その壁のすぐそばにしゃがみ込んでいた。
後ろからやって来た俊夫さんが、ぼくの肩にぽんと手を置いたので、思わず飛び上がりそうになった。
「ほら、これを見てごらん」
そう言った小林さんの手元には、建物の外壁に取りつけられた箱が見える。その箱から伸びたケーブルが、すっぱりと断ち切られている。
「やっぱり、誰かが電話線を切ってたんですね」
俊夫さんが言った。
「それだけじゃない。もっとよく見てごらん」
ぼくと俊夫さんは、さらに顔を近づけた。
ケーブルの断面に、茶褐色の汚れがついている。
血だ。田中さんの血なのだ。
ぼく達が身を震わせたのは、必ずしも寒さのせいだけではなかった。

不意に風の向きが変わったので、ぼくは突き飛ばされるようにして階段を転げ落ち、深い雪の中に、頭から突っ込んでしまう。
「大丈夫かい？」
俊夫さんが慌てた様子で声をかける。
その瞬間、ぼくは嫌な想像をした。
……俊夫さんが犯人だったら。
上着のポケットから、血まみれのカミソリを取り出す俊夫さん。
ぼくは這うようにして雪の上を進み、俊夫さんから離れたところで立ち上がった。
「おーい！　どうした！」
小林さんの声だ。
いぶかしげな顔でぼくを見る俊夫さんを尻目に、声のする方角へ小走りに向かった。
一瞬、狂暴な風と雪に包まれて何も見えなくなった。
今出て来たばかりの「シュプール」でさえ、どちらにあるのか定かでない。
それでもぼくは歩いた。
さっきまで暖かかったのが嘘のように、ぼくは歯をがちがちと鳴らし、身を縮めて震わせていた。
寒い。痛い。耳がちぎれそうだ。

屋根があるにもかかわらず、足元はすっかり雪に覆われていた。普通の靴では、ずるりと滑りそうになる。
驚いたことに、先を歩いてポーチの階段を降りたはずの小林さんの姿が見えない。
「小林さん、どこですか？」
吹きすさぶ風にかき消されそうだ。もう一度叫んだ。
「小林さん！　どこですか！」
「……こっちだ……」
左手から聞こえた。
俊夫さんの後について、ぼくはそろそろと階段を降りた。

「まあ、そうだろうな。公衆電話の方も不通なんだし。……外に出なきゃならんようだ」
香山さんが遠慮して残った結果、ぼくと俊夫さんが小林さんと外へ出ることになった。
部屋から取ってきたコートをしっかりと着込み、手袋もはめる。靴を履くとまず内側のドアを開け、三人とも二枚のドアの間に入り込む。内側のドアが閉まっているのを確認すると、小林さんは外側のドアを開けた。その途端、カミソリのように研ぎすまされた風と無数の雪片が襲いかかり、ぼくは腕で顔をかばった。
「早く外へ出て！　閉めるぞ！」
小林さんが叫ぶので、仕方なしにぼくと俊夫さんはドアを抜けた。
ドアの外は、地上から一メートルほど高い、木造のポーチになっている。

いくわけにもいかない。人殺しと一緒に、ね」
カナちゃんの泣き声がまたひときわ高まった。
「もうすでに一人殺している奴だ、自分が逃げるためとなれば、またもう一人殺すことだっていとわないだろう。だから、わたし達は常に一緒にいる必要がある。常にこうしている限り、犯人には手が出せないはずだ」
「トイレなんかは、どうしたらいいんです?」
カナちゃんの背中を撫でていた、啓子が訊ねた。
「……そこのトイレならすぐ近くだから、別に問題ないだろう。部屋にどうしても用事があるというなら、三人くらいで行くようにすればいい」
他の人間がそろっている時なら、逆に一人の方が安全なのではないかとも思ったが、小林さんは、犯人を逃がさないことも考えているのかもしれない。
「そうだ、そういえば電話線は……?」
ぼくは思い出して言った。
「そうだ。早速調べて見よう」
小林さんはフロントへ行き、電話の受話器を取り上げて、まだ通じていないことを確かめたようだった。
その後、電話線を辿って行き、差し込み口にちゃんと刺さっていることを確認する。

8

ぼく達は、複雑な思いを胸に、談話室へと戻って来た。
誰も口を開かなくても、人殺しなど隠れていなかったことは、一目瞭然だろう。
ぼくの顔を見た真理は、目を伏せると、
「やっぱりこの中に犯人がいるのね」
と言った。
これまでにもまして重い沈黙が訪れた。
今まではまだあった、なにがしかの希望的観測が、粉々に打ち砕かれてしまったのだ。
「もう我慢できない！」
突然、カナちゃんが立ち上がって叫びだした。
「誰なの？　誰が殺したの？　……ううん、誰でもいい。誰でもいいけど、あたし達を巻き添えにしないで。お願いだから……」
後は再び涙声になって、何も聞き取れなかった。
それをじっと見ていた小林さんは、やがて口を開いた。
「とにかく、今日一日、わたし達は助けを求めることもできないし、ここから出て

11:16。

ぼくは反射的に自分の時計を見た。

11:16。

備え付けのビデオは、11:05を示して点滅している。
一体、どうなってるんだ？
「香山さん、今何時ですか？」
「ん？　……十一時五分だ」
香山さんは自分の腕時計を見て言った。
どうも今朝から、時計には悩まされる。
ぼくは取り合えず気にしないことにした。
「さあ、もう出よう。誰も隠れちゃいないよ」
小林さんが言い、ぼく達はそろって外へ出た。
ぼくは心にトゲの引っかかったような感じを覚えたが、それがなぜなのか、どうしても分からなかった。

シャワーカーテンは寄せられたままで、湯船の中にも誰もいない。
クリーム色の陶器の洗面台には、点々と赤い血が飛び散っている。
犯人が返り血を洗ったのか。
「後はベッドの下か……」
不快そうに、香山さんが言った。
いくらなんでも死体の下に隠れる奴はいないだろうと思ったが、小林さんは素直にベッドの下を覗いた。
まず窓に近い側のベッド。そして死体の乗った方。
見るつもりはなかったが、ついまた死体を見てしまい、そうすると目が離せなくなった。
ふと、血にまみれていない、死体の左手に目が行った。
腕時計をしている。
犯行時に時計が壊れたりしていれば、正確な犯行時刻が分かるかもしれない、なんてことを考えてぼくは近寄った。
あいにくそんなことはなく、ぼくのよりはだいぶ高級そうなデジタル時計は、まだ動いていた。

中はしんと静まり返っている。
もわっとした血の匂いにむせ返りそうになった。
まず俊夫さんが、そろそろと足を踏み入れる。一度は無造作に入った部屋にこんなふうにして入るのは、何だか変な感じだが、仕方がない。
左手にクロゼット、右手にバスルーム。人が隠れられそうな場所が、入ってすぐにある。
突然バタンと扉が開いて、殺人鬼が飛びかかって来たらどうしよう。ぼく達には何も武器がないというのに。
俊夫さんが視線で、クロゼットを示す。
ぼく達は二人ずつ両側に別れ、俊夫さんが手を伸ばして、カーテンを一、二の三で勢いよく引き開ける。
……中には、襟にボアのついたコートが揺れているだけだった。
誰かがふうっと、安堵のため息を漏らした。
次はバスルームだ。
四人ともくるりと後ろを向き、今度はぼくがドアに手をかけた。みんなが頷くのを確認すると、思い切りドアを引き開けた。
突然何かが飛び出して来たりは……しない。

かれたと考えた方がいいのか……？
「馬鹿馬鹿しい」
と小林さんは言った。
「いつまでもこんなとこにじっとしてるわけはない。きっとすぐに外へ出ただろう」
「でもドアの鍵は？」
ぼくが訊ねると、小林さんは鼻で笑った。
「何言ってるんだ。ここの鍵は中のボタンを押しておけば、自動的にロックされるだろうが」
ああ、という呟きが残りの三人から漏れた。
ぼくは気を取り直して言った。
「でも、なんにしろこの部屋が最後なんですからね。ここに誰も隠れていなかったら……」
「分かってる。犯人は、わたし達のうちの誰かだってことを認めなくちゃならない」
小林さんは重々しい口調で言い、ドアにキーを差し込んだ。
「いいかい。開けるよ」
誰かがごくりと唾を飲む音が聞こえた。
ぼく達が身構えると、小林さんはドアを開いた。

と俊夫さん。
「まさか、あそこにずっと……？」
「でも、考えて見たら、鍵はかかっとったし、窓かて閉まっとった。おかしいやないか」
と香山さんはおかしなことを言い出した。
「犯人は、一体どっから出たんや？」
ぼく達は立ちすくみ、田中さんの部屋のドアをじっと見つめた。
「……じゃあやっぱり、まだこの中に……？」
ぼくは言いながら、ドアの内側で息をひそめ、大きなカミソリを手にした男の姿を思い浮かべていた。
入るなり、きらりと銀の光が閃いて、誰かの喉から血のシャワーが……！
まさか。そんな馬鹿なことのあるはずがない。
でもそれでは、鍵のかかった部屋から、犯人が抜け出したことを説明しなければならない。それとも真理の怪談のように、女の怨念が生み出した、かまいたちに喉を切り裂

「よし。とにかく捜索はしておいた方がいいだろう。不意打ちを食らうのだけは避けたいからな」
小林さんは、また男性四人での捜索を提案した。元気な時の真理なら「女性差別だ」とでも騒いだかもしれないが、今は黙っている。
まず台所に食堂。テーブルの下から、冷蔵庫の中まで確かめる。
フロントのカウンターの後ろ、トイレに物置。
乾燥室ももう一度調べたが、人の隠れるところなどどこにもない。
小林夫妻の部屋やスタッフ用の部屋も見せてもらうが、人の気配はない。
続けて二階。
さっき一度見回っているから、今度はざっとベッドの下を見、クロゼットを覗いてみるだけだ。
もちろんいない。
「後は死体の部屋だけですね」

「ちょっと待った！　今の話がほんまやったら、電話より人殺しの方が問題やないか。見つけて捕まえるんや」
「どんな狂暴な奴か分からないんですよ？　下手に手を出さない方が賢明です。それより警察ですよ」
「あほやな。たとえ電話が通じたとしてもや、この天気で警察がどうやって来るねん。それより犯人や。つかまえてしもたら一晩でも二晩でも、安心して眠れるっちゅうもんや」
　どちらの意見にも一理あるが、香山さんの方に分がありそうだった。
　ぼくは言った。
「とりあえず、中を捜索するのが先でしょう。そうでないと、おちおち一人でトイレにも行けないってことになりますよ」
　俊夫さんは不満そうだ。
「でも……誰の目にも止まらずに、誰かが入り込むなんて、考えられないんだけどな」
「それじゃ俊夫さんは、この中の誰かが犯人だっておっしゃるんですか」
「いや、そういうわけじゃ……」
　言い争いを打ち切ったのは、小林さんだった。

ここにいる誰かが人殺しだと考えるよりは、はるかに信じやすい話だった。
ぼくは深く考えずに言った。
「でも、もしそうだとしたらそいつは、ぼく達が警察に連絡するのを、できるだけ遅らせようとするんじゃないかな」
「どういう意味？」
真理が聞き返す。
「……口を封じようとするかもしれない」
「まさか。あたし達みんなを殺すっていうの」
「そこまではしないかもしれないけど……たとえば電話線を切るとか……」
言いかけてから気づいた。
真理は目を丸くしている。
「まさか……」
俊夫さんが勢い込んで言った。
「調べたほうがいいですよ。もし本当に誰かが切ったのなら、つなげて連絡だってできるし」
香山さんも立ち上がった。

小林さんは絶句した。

犯人が出て行ってない？　つまりまだ、この中にいるということか？

真理はさらに言った。

「車が動かせるようになってから、逃げ出すつもりなのかもしれないわ」

ぼく達は自然と天井を……死体のある部屋のあたりを見上げていた。

犯人はまだ、二階にいるのか？

さっきは戸締まりを見て回っただけだから、どこかに隠れていたとしてもおかしくはない。

あの血まみれの死体が、腐り始める……考えただけで、気持ちの悪い想像だった。
「あそこだけ暖房を切ることはできないんですか」
ぼくは言った。
「集中システムだから、無理なんだ」
部屋にコントロールするものが何もないから、そうだろうとは思っていた。
暖房を全部切ったらぼく達は凍え死んでしまうだろうし、そうしなければやがて腐臭が漂い始めることだろう。
「わあああん！」
ひときわ高くカナちゃんが泣き叫び、他の女の子達もすすり泣きを始めた。
ぼくは真理の手に自分の手を重ねた。それをきっかけにしたかのように、真理が口を開いた。
「たとえば犯人は、ゆうべ、戸締まりが完全になる前に入り込んでいたとは考えられないのかしら」
小林さんは頷く。
「なるほど。それだと鍵をこじあけたりする必要はないわけだ。でも、出ていく時には、どうやって鍵をかけるんだね？」
「出て行ってないかもしれないじゃないの」

小林さんは思い出すようにして言った。
「なんだか偽名臭いな」
と俊夫さん。
確かにそうだ。それにあのサングラス。
彼は一体何しにこのペンションへ来たんだ?
「あの人、何でこのペンションを選んだんでしょう。以前に泊まったとか、友達の紹介とか、そういうんじゃないんですか」
ぼくは聞いてみた。
「いや。何も言ってなかった」
「何泊の予定だったんです?」
「二泊したいと言ってた」
香山さんが、業を煮やした様子で口を挟んだ。
「なあ、小林くん。もういっぺんあの部屋行って、あの人の持ち物調べてみいへんか。なんか分かるかもしれへんで」
「しかしそれは……警察が来るまであのままにしておかないと……」
「そんなことゆうたってな、あの死体かてこのまま暖房効いた中においとったら、腐りよるで」

「それまで人殺しと一緒にいろっていうの！」
　みどりさんが泣き叫ぶように言うと、みんな改めてお互いの顔を見つめあった。それにしても、みどりさんにこんなヒステリックな面があるとは思わなかった。しかしそれも、仕方のないことかもしれない。
　誰もが、虫も殺さないような人達に見える。でもこの中に、田中さんの喉を切り裂いた奴がいるのだ。
　ショックを受けた振りをして、みんなと一緒にコーヒーをすすっているこの人達の誰かなのだ。
　何も信じられない。
　俊夫さんが、ぽつりと口を開いた。
「でもあの人、一体誰だったんですか。ここにいる誰か、あの人のこと知ってた人いるんですかね」
　それは重要なことだった。
　あの人は誰とも知り合いでないように見えた。彼を殺す理由など、誰もないはずだ。少なくともぼくにはない。
「宿帳には、東京世田谷の田中一郎、と書いてある。でも、スキーをしに来たわけでもなさそうだし、妙だとは思ってた」

突然、カナちゃんが泣き出した。亜希と啓子が両側から慰めるが、二人とも逆にもらい泣きしそうな気配だ。
それを冷ややかな目で見つめながら、小林さんに訊ねたのは、みどりさんだった。
「かまいたちにやられたって、ほんとなんですか？」
唐突すぎる質問にぼく達は唖然としたが、女性達はみんな答を待ち受けている様子だった。どうやら真理から死体の様子を聞いたらしい。
ぼくは遅まきながら、小林さんのあの時の「かまいたち……」という呟きの意味が分かった。
田中さんの死に方は、真理が話した怪談そのままだったではないか。
小林さんは笑い飛ばそうとしたみたいだったが、うまくいかなかった。
「誰がそんなことを。馬鹿馬鹿しい。……そりゃ確かにひどい様子だったよ。でも人間がやったに決まってる。人の皮をかぶった獣みたいな奴だったとしても、かまいたちなんかいるわけがないだろう」
「じゃあ一体、誰なんですか」
「わたしには分からない。警察に調べてもらわないと」
「そんな……そんなこといったって……警察なんか来ないじゃない！」
「明日になれば、何とかなる。それまでの辛抱だよ」

んだ」
小林さんは首をふりふり言った。その言葉の意味を、十分わかっているらしい口ぶりだった。
……犯人はやはり、この中にいるのだ。
ぼく達は重苦しい沈黙とともに、談話室へと歩いていった。
コーヒーを前に黙りこくっていた女性達は、はっとしてぼく達の方に顔を向ける。
ぼく達が黙ったままソファに腰掛けると、心配そうにみどりさんがコーヒーを置いてくれる。
ぼくはもちろん真理の隣に腰をおろした。
「それで……どうだったの？」
ようやく少し落ち着きを取り戻したらしい、真理がぼくに向かって言った。
答えたのは小林さんだった。
「誰かが出入りした様子はなかった」
しばらくみんな黙って、その言葉を噛みしめているようだった。
小林さんは奥さんの方を向いた。
「それで……電話はまだつながらないのか？」
「ええ。駄目みたい」

濡れた跡があるはずだ。そんなものはどこにもなかった。
ぼくははっとして言った。
「乾燥室を忘れてますよ！」
こういったスキーペンションに欠かせないもの。それが乾燥室だ。
スキー板と雪まみれのスキー靴。
そんなものを持ったまま中に入るわけにはいかない。だから、外からまずそこへ入って靴を脱ぎ、スキー板を置いて乾かす。それから中に入れば、中を濡らさずに済むという仕組みだ。
もし田中さんを殺した犯人が外部の人間なのだとしたら、その侵入経路は乾燥室以外考えられない。
ぼく達は一階へ降り、乾燥室へ向かった。
ここのドアには鍵はかからない。だからさっきは調べずに通り過ぎたのだ。
中へ入ると、みんなのスキー板と靴が、整然と壁際に並べられている。どれも雪どころか、しずく一つついていない。外へ通じるドア付近も、まったく濡れていなかった。
このドアには錠がついていて、今はしっかりとかかっているようだった。
「駄目だ。やっぱりここからも入れない。どこからも、誰も出入りなんかしてない

ぼくは言うと、小林さんの顔が、かすかに明るくなった。
「うん。そうだな。それはやっておいた方がよさそうだ。じゃあ、透くんと香山さん、それに俊夫くん、一緒に来てもらえますか」
どうも男だけで見回ろうというつもりらしい。ぼく達は重々しく頷いた。
「よし。今日子はみどりちゃんと一緒にみんなに飲み物でも作っておいてくれたらいいだろう」
別れ際に、真理がささやいた。
「気をつけてね」
ぼく達は一丸となって移動し、窓やドアの戸締まりを見て回った。
まず一階を見て、それから二階。
気は進まなかったが、もう一度死体のある部屋にも入らなければならない。入る前は興味津々という様子だった香山さんと俊夫さんも、想像以上のひどさだったからだろう、一瞬にして血の気が引くのが分かった。
俊夫さんはうっとうめいて口を手で押さえ、吐き気をこらえている様子。
ぼくはつとめて見ないようにしていたが、心なしかさっきよりひどくなったような臭気に、胸がむかつく。
窓にはやはり、鍵がかかっていた。どのみちこの天気の中、外から入って来たら

小林さんは、この突発事態に、ただただ困り果てている様子だった。
奥さんは、そんな彼を見て、心配げだ。バイトの二人はやや傍観者のよう。ＯＬ三人は、寄り添うようにして、震えている。
香山さんは、安心させるように自分の奥さんの手を握っているが、奥さんはちょっと迷惑そうな面持ちだ。
そして真理。
彼女は今、ぼくのひじを両手で強くつかみ、蒼白になってぶるぶると震えている。
誰もが、その人なりにショックを受け、戸惑い、あるいは恐れているように見える。
この中に、本当に犯人が？
ぼくにはとても信じられなかった。
「小林さん、戸締まりを確認した方がいいんじゃないですか。誰かが侵入した形跡がないかどうか」

疑っているかのように。
ぼくは慌てて言った。
「いや、ぼくが言ったのは、犯人はまだそんなに遠くには逃げてないんじゃないかってことで……」
そう言いながらぼくは、自分の言葉に何の説得力もないことに気づいていた。
ここには宿の人間全部がいる。そして、この吹雪の中、誰か別の人間が外からこっそり来て田中さんを殺し、またこっそり出て行ったなどということは考えにくい。
つまり……
犯人は、この中にいる?
ぼくは慄然として、居並ぶ顔を見渡した。

かもしれない。
「そや！」
不安げに話を聞いていた香山さんが、突然声を上げた。
「携帯電話や。携帯電話があるんや。ちょっと待っててな」
携帯電話か。それなら不通だろうがなんだろうが、関係ない。
しかし小林さんは部屋へ行こうとする香山さんに声をかけて止めた。
「無駄ですよ。電波状況が悪いんでね、このあたりは携帯電話も入らないんです」
「やだー、会社に電話しなきゃならないのに」
こんなときにそんなことを言っているのは、もちろんＯＬのカナちゃんだ。
みんなはしばらく押し黙っていた。
「……今日一日、あのまま放っておくしかないの？」
真理が呟き、ぶるっと体を震わせた。
一瞬垣間見た死体の様子を思い出したのかもしれない。
ぼくは不気味な映像を頭から追い出し、言った。
「それより問題は、誰があの人を殺したのか、ってことじゃないのかな。その犯人はまだ、この辺りにいるかもしれないんだから」
全員がはっと息を飲んで、互いに顔を見合わせた。まるで……まるで、お互いを

「あなた……」
フロントで受話器を握っている奥さんが、真っ青な顔をして小林さんに言った。
「電話が……電話が通じないの」
「何だって?」
小林さんはすぐに受話器を受け取り、電話機のフックを何度も押す。
「ほんとだ……電話線が切れてるみたいだ。……部屋の電話は?」
多分夫婦の寝室には別回線の電話があるのだろう、小林さんはそう訊ねた。
「同じよ。あっちも何も聞こえないの」
奥さんはゆっくりと首を振りながら言った。
全員が小林さんを注視していた。
彼がゆっくりと窓に視線を向けると、みんなもつられたようにそちらを見る。
「麓まで降りるのは、明日にならないと無理だな」
「近くに電話を借りられるところはないんですか」
ぼくは訊ねた。
「車さえ動けばいいんだが……この吹雪の中を歩くとなると……」
小林さんは言葉を飲み込んで首を振った。
それに、雪か何かのせいで電話線が切れたのだとしたら、このあたり一帯が不通

ドアのところから返事がある。
小林さんはそちらを向き、ゆっくりと言った。
「警察に……警察に、電話しなさい。泊まり客が……泊まり客が死んでいると」
誰かの押し殺した悲鳴が聞こえた。
「……さあ、透くん、出よう」
小林さんはぼくの背中に手を当てて、部屋を出ようとした。
ぼくは石のように固い唾を飲み込みながら言った。
「ほんとうに死んでるのか、確かめた方がいいんじゃないですか？」
小林さんは驚いたように振り向く。
「一目瞭然じゃないか！　あれだけ大量の血を流して……」
後は言葉にならなかった。
しかしぼくは言った。
「暖かいか冷たいか分かれば、いつごろ殺されたのか分かるかもしれませんよ」
思えば、こんな恐ろしい場面を前にして、ひどく冷たい態度だったと思う。
「……わたし達の仕事じゃない。何もせずにおこう」
部屋を出ると、小林さんは再びドアに鍵をかけた。
外で息を飲んで待ち受けていた人達を追い立てるようにして、談話室へと下りた。

7

田中さんは身体のあちこちに切傷を作っていたが、一番出血がひどかったのは、まるでもう一つ口ができたみたいに見えるぱっくり開いた喉の傷だ。
「いやあっ！」
真理が叫んで、外へ飛び出した。
ぼくはそれに気づいていながら、彼女を追うことも、死体から目を離すこともできなかった。
「かまいたち……」
小林さんが真っ青な顔をして呟いた。
「えっ？」
ぼくは聞き返したが、彼は黙っていた。
ざわめきがして、何人もの人がドアから覗き込んでいるのに気づいた。真理の叫びを聞きつけて、やって来たらしい。
「きょ……今日子！　そこにいるか？」
小林さんは死体を見つめたまま、奥さんを呼んだ。
「ええ……何があったの？」

かしすぐにそうではないことに気づいた。だって、赤黒い色のシーツなんて趣味の悪いものを、小林さんが使うはずはないから。
下に敷くシーツも、アッパーシーツも、そして枕も毛布も、どっぷりと赤黒い液体を吸い込んでいたのだ。
上に乗っている、田中さんの身体から出た血液に間違いなかった。

真理が後ろから訊ねる。
小林さんはそれには答えず、そっとドアを押し開けると忍び入るように中へ踏み込んだ。
ぼく達もそれに続く。
小林さんの小さな肩越しに、ベッドの端が見えた。
「何、この匂い」
真理が眉をひそめて鼻と口を押さえた。
確かに、むせかえるような匂いだった。磯臭い海岸のようでもあり、錆びついた鉄の匂いのようでもある。この匂いは……？
「ああ、なんてこった！」
小林さんはベッドの前で足を止め、呟くように言った。
部屋の作りは、ぼくのものと変わらない。入って左手にユニットバスがあり、ベッドが二つ、並んでいる。
テレビとビデオがあるのも、ぼくの部屋と同じだ。
そのうちの入り口に近い方のベッドに、田中さんはまだ横たわっていた。かつては田中さんだったもの、と言った方がいいかもしれない。
最初ぼくは、この部屋のシーツは変わった色をしているな、と思ったものだ。し

レジャーにはビジネスを持ち込まないという、小林さんの方針だそうだ。
鳩時計が鳴りだした。
十時になったらしい。相変わらずぼくの時計はまだ五分遅れの9:55を示していたが。
鳩が鳴きやむと、小林さんはぼくに言った。
「一緒に、ついてきてもらえないかな。一人でお客さんの部屋に入るのは、まずいから」
「いいですよ」
ぼくは答え、当然のようについてくる真理と三人で、二階の客室へと向かった。
田中さんの部屋の前で立ち止まると、小林さんは念を押すようにもう一度ノックした。
「田中さん、いらっしゃいますか?」
数秒耳を澄ませたが、返事はない。
小林さんは諦めたように鍵束を出し、かちりとロックをはずした。
ドアを開け、小林さんはまず首だけを中へ突っ込む。
「田中さん? 田……」
小林さんの身体がこわばるのが分かった。
「叔父さん、どうかしたの?」

「お気に入りだなんて嘘よ。アキの方が、いいんじゃない。こないだお尻触られたって言ってたし」
「うっそー、セクハラじゃん」
「そ、セクハラ、セクハラ」
……どうも女の子の会話というのは、長く聞いていると頭が痛くなる。
真理とどこかで二人きりになれないかな、と彼女をちらりと見た時、小林さんが二階から首をふりふり戻って来た。
「どうかしたんですか」
「いや……お客さんがね、起きて来ないんだ。いないのかもしれない」
「田中とかいう人ですか」
ぼくが訊ねると、小林さんは頷いた。
「もうそろそろ十時になるし、あれだけノックすれば、聞こえないはずないからね」
「鍵はかけてあるんですか」
「かかってる。でも、合鍵があるからね。開けようかどうしようか迷ってるところなんだ。転んだか何かして、頭でも打ってたら大変だし」
「電話は……あ、ないんですね」
「シュプール」の客室には電話はない。

「危ないから、今日は止めた方がいいよ。それに、免許取り立てだったでしょ？悪いこと言わないから、もう一晩泊まっていきなさい。お金は食事代だけでいいからさ」
「ねえ、どうする？」
カナちゃんは、他の二人に相談する。
「しょうがないじゃない。帰れないんだもの」と啓子。
「でもさー、休み取るときも、課長渋ってたでしょう？　明日三人とも行けないなんて聞いたら、きっとヒステリー起こしちゃうんじゃない？」
「しょうがないじゃない」
「そうよ、しょうがないわよ。泊まっていきましょ」
亜希も啓子と同意見らしい。
ぼくは聞くともなしに、そんな会話を聞いていた。
結局彼女達は残ることに決めたものの、今度は誰が会社に電話をするかで責任の押し付け合いを始めた。
小林さんが何かを思いだしたように二階へ上がっていくのをぼくは見るともなく見ていた。
「カナちゃん課長のお気に入りだし、カナちゃんがいいよ」

急いで服を着て下へ降りて行ったが、「みんな食べ始めてる」というのは嘘だった。
テーブルには、七人。一人足りない。
誰が足りないかは、すぐに分かった。サングラスの人、田中さんだ。
「あのサングラスの人は？」
コーヒーをついでくれたみどりさんに、聞いてみた。
「まだ寝てるみたいなんです。何度ノックしても起きなくて」
ぼく達より早く部屋に引き取ったのに、変な話だ。
結局、みんなが食べ終わっても、田中さんは降りて来なかった。
ぼく達は例によって談話室に、場所を移す。
「まあ、どっちみちこの天気じゃ早起きしたってしょうがないけどね」
真理は窓を見ながら言った。
雪は相変わらずやむ気配はなく、外は白い闇に塗り潰されている。
「今日は一日、こんな調子なのかな？　ここでじっとしてるしかないの？」
誰にともなく言うと、小林さんが答えてくれる。
「予報じゃ、夜中くらいまでは低気圧が居座ってるって話だよ。雪崩警報も出てる」
「えー、あたし達今日帰らなきゃいけないのにー」
と小林さんを責めるような口調で言ったのは、渡瀬可奈子だ。

……誰かがぼくの名前を呼びながら体を揺すっている。
「透、いい加減起きなさいよ！」
真理だ。
ぼくはうっすらと目を開けた。
アットホームな雰囲気のせいか、鍵をかけ忘れたようだった。
「今、何時？」
「もう八時四十分よ。八時半から朝食だってちゃんと聞いたでしょう？」
ぼくはビデオを見たが、まだ8:20で点滅している。
「まだ二十分じゃないか。……すぐ降りていくから」
真理は首をひねった。
「あれ？　変ね。……まあいいわ。とにかくみんなもう食べ始めてるんだから」
「……分かったから、出て行ってくれない？」
「？」
「……ぼくの着替え、見たいの？」
真理は頬を赤らめ、「バカ」と言い残して部屋を出て行った。

る、アニメのキャラクターみたいだと思っておかしかった。
真理の部屋に忍んでいきたい気持ちもあったが、ひどく疲れてもいたのでおとなしく寝ることにした。
「おやすみなさい」
小林夫妻とバイトの二人を残して、ぼくと真理はそれぞれの部屋へと入った。
この「シュプール」には基本的に一人部屋はないので、ぼくの部屋も真理の部屋もツインだ。
二つあるベッドは、暖かみのある木でできた北欧風。全部の部屋にあるわけではないらしいが、テレビとビデオもある。頼めば何かビデオを借りられるのだが、もちろんそんな元気はない。
服を着替えてベッドに入った時、ビデオの時間表示は23:10だった。
その数字が点滅しているのを見ながら、形にならない考えが浮かんだが、それが何か分かる前に、ぼくは深い眠りに落ちていた。

ぼくにとってはさっきの話だけでも、もう一人で眠れないんじゃないかと心配し始めていたので、ありがたいことだった。
「あ、あたし、見たいテレビがあるんだった」と言ったのはもちろん、メガネの亜希ちゃんだ。
「失礼します。おやすみなさい」
他の二人もそれにならって立ち上がり、三人は部屋へ戻ってしまった。
小林さんがそう提案すると、香山さんはおっくうそうに立ち上がり、「若い人達だけの方がええやろ。わたしらはこれで失礼しますわ」と言った。
「怪談なんかじゃなくて、ゲームでもしませんか」
壁の鳩時計は、九時を回っていた。
結局残ったのは、ぼくと真理、バイトのみどりさんと俊夫さん、小林夫妻の六人だった。
俊夫さんがトランプを持ち出して来たので、ナポレオンでひとしきり遊ぶ。
吹雪は一向に収まる気配がなかったが、幸いもう停電になることはなかった。
「ああ、もう十一時になるよ。そろそろお開きにしよう」
小林さんが言った。
もうそんな時間なのかと思うと、あくびが出た。地面がないと気づいてから落ち

お茶を飲んでようやくほっとしたらしい、バイトのみどりさんが言った。
「ねえ、さっきの話、真理さんが自分で作ったの？　結構よくできてたわね」
「え？　あれは、ほんとの話なのよ。ねえ、叔父さん？」
真理は小林さんに話しかける。
小林さんは、ちょっと眉をひそめながらもうなずいた。
女の子達は、不安げにお互いの顔を見合わせた。
「ほらね？」と真理は得意げにみどりさんを見返す。
しばしの沈黙の後、みどりさんはきゃはははと馬鹿笑いを始めた。
「もう、やだ！　小林さんもぐるだったのね？　すっかりだまされるところだったわ」
なるほどそうだったのかと、ほっとしたのも束の間、小林さんは言った。
「いや、そうじゃないよ。そういう話が伝わってるのは、ほんとのことなんだ。先祖の一人がひどい死に方をしたというのも、昔調べたことがあるから確かなことだ。ただもちろん、かまいたちだの女のうらみだのなんて話は、信じちゃいないけどね」
昔とはいえ先祖の話だけに、小林さんは辛そうに見えた。
怖い話だからというよりも、体裁が悪いからかもしれない。
彼のそんな様子を見ているうちに、みんなの遊び気分はどこかへ行ってしまい、続けて怪談をしようという人も結局現れなかった。

「お茶でも、入れましょうね」
喉がからからに渇いていたことに気づいた。
「あ、あたしちょっとお手洗いに……」
渡瀬可奈子がそう言いながら立ち上がると、「あたしも」「あたしも」と言って女の子たちが立ち上がる。みどりさんまで一緒になってぞろぞろとトイレへ向かった。
さっきの話が怖かったせいもあるのだろうが、どうして女の子は連れ立ってトイレへ行きたがるのだろう。
と考えていたら、ぼくも行きたくなった。

5

全員がトイレから戻ると、お茶の用意ができていた。
花のようないい香りがしている。
「わあ、いい香り！　何のお茶ですか？」
真理の質問に小林さんの奥さんが答える。
「ラベンダー・ティーなの。珍しいでしょ？」
ぼく達は熱い紅茶をふうふう吹きながら、ゆっくりと味わった。

女の子たちの悲鳴が闇にこだまする。
ぼくも腰を浮かせて、何か叫んでいた。
誰かが窓を閉め、再びロウソクに火がつけられた。小林さんだ。
「落ち着いて、落ち着いて。きちんと閉まってなかっただけです。……偶然とはいえ、みんなを怖がらせる役には立ったようだね、真理ちゃん」
話を知っていたはずの小林さんも、さすがに驚いたらしく声がうわずっていた。
ところが真理は言った。
「あら、偶然じゃないのよ。さっき立ったとき、窓のところに毛糸を輪にして結びつけておいたの。引っ張ると留め金がはずれるようにね。さらに引くと、輪がはずれて手元に戻ってくるってわけ」
何てことだ。真理に一杯食わされたとは。しかしそれがわかっても、まだぼくの心臓はどきどきと早鐘のように打っていた。

と、ちかちかっと瞬いて、部屋に白い光が充満した。
電気が回復したのだ。
全員から安堵の溜め息が洩れた。もう大丈夫だ、ぼくはそんなふうに思った。
今日子さんが言った。

「それ以来、久左衛門は外出するたびに、かまいたちに襲われるようになったそうよ。ひどい時には服がぼろぼろになるほど。――とうとう彼は、風の強い日には絶対出歩かないようになったの。そしてちょうど一年後、女の人の命日も、今日みたいにひどい吹雪の晩だったらしいわ。久左衛門はお屋敷の奥座敷から一歩も外に出なかった。食事も運ばせてね。ところが翌朝彼は起きてこなかった。女中が見にいくと、あたりは血の海だった」

誰かがごくりと唾を飲む音が聞こえた。

「喉がぱっくりと切れていたのが致命傷だったんだけど、全身に無数の切り傷があったそうよ。畳や布団もぼろぼろ。でもそれは彼が寝ていたほんの一畳ほどの部分だけで、それ以外は何の変化もなかったの。まるでそこだけ突然かまいたちが発生して荒れ狂ったみたいにね」

しばらく誰も口を利かなかった。

と、突然窓ががしゃんと音を立てて開き、凍りつくような風と雪が吹き込んだ。ロウソクの炎が一瞬にして吹き消される。

心臓が止まりそうになった。

「きゃーっ！」

「あら、どうして？　面白い話じゃない。……それでね、透、かまいたちって、知ってるでしょ？」
「かまいたち？　つむじ風で真空状態か何かになって怪我したりするってやつ？」
「そう。この地方には、かまいたちで怪我をしたって人が、大勢いるの。とりわけこんなふうに冷たい風の吹く、吹雪の夜にはね」
話には聞いていたが、ただの迷信だと思っていた。
「かまいたちにあうのは、ほとんどが男の人だったらしくてね、この地方では、不幸な死に方をした女の人の魂が、かまいたちになって恨んでいる男に切りつけるんだって言われてるの」
非力な女性には、その程度の復讐しかできないということだろうか。
「久左衛門は、ひどい女たらしだったらしくて、一度目をつけた女性は必ず手に入れたらしいわ。ある時、許嫁のいる村の娘に手をだして、その人は舌を噛んで自殺したの。久左衛門を呪いながらね」
真理は悲しげに首を振った。
これは一体、本当の話なのだろうか？　彼女の家に伝わる、本当のことなのだろうか？
ぼくは背中に虫が這い登るような嫌な感触を覚えた。

ろうかと考えた。
　結局ぼくは真理のそばにいる方を選んだが、それが間違いだった。

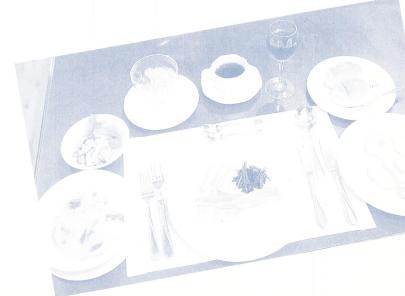
4

　切れた暖房を補うため、石油ストーブを焚き、みんな体に毛布を巻き付けると、真理が話しだした。
「これは実は、本当にあったことなんだけど」
　怪談の常套手段だ。
　もちろんそんなことは嘘に決まっている。でもぼくはごくりと唾を飲み込んだ。
「あたしやこの叔父さんの先祖は、小林久左衛門といって、このあたりの大地主だったんだけど、山の頂上から見渡す限りの土地をほとんど持ってたんですって。嫌な話だけど、小作人たちからは絞り取れるだけ絞り取ってた、相当ひどい人だったらしいわ。ね、そうでしょ、叔父さん？」
「その話はやめなさい」
　小林さんは苦々しい口調で言った。
「つまらない話だ」

カーテンをめくって外をうかがった。
「暗くてよくわからないけど、雪がひどくなってるみたい」
「もうしわけありませんが、こうなったら早めにお休みいただいた方がいいかもしれませんね」
小林さんが言うと、アルバイトのみどりさんという女の子が、「せっかくこんな雰囲気なんだから、怪談話なんかするのもいいんじゃないですか?」などと言い出した。
「えー、あたしそういうのぜんっぜん、駄目なのー」と北野啓子がうれしそうに言う。うそつけ、とぼくは心の中で思った。
ぼく自身は本気でそういうのは嫌だったのだが、口には出さなかった。
「百物語ってやつか? いいね。やろうよ」
ゆらゆらと揺れるロウソクの明かりに照らされ、不気味な顔つきになっている俊夫さんが口を挟む。
「ちょっと待ってくれ、俊夫君。……部屋に戻りたいという方がいたらお送りしますよ。ロウソクもお貸しします。いかがですか?」
小林さんがそう訊ねたが、誰も名乗り出なかった。大勢の方が気が休まるからだろう。
ぼくは、大勢の中で怖い話を聞くのと、一人暗い部屋にいるのとどちらが怖いだ

に富んでいることがわかった。どくんどくんという心臓の鼓動が、触れ合っている
あたりで特に強く感じられる。
これは彼女の鼓動だろうか、それともぼくの……？
今明かりがついたら、顔が火照っていることを気づかれてしまうかもしれない、
などと変な心配までしてしまう。
と、懐中電灯の明かりが戻ってきた。
小林夫妻が、ロウソクを何本か持ってきてくれたようだ。
広いテーブルの上にそれらを立てて火をともすと、何とか回りの人々の顔が見える
程度の明るさにはなった。
「風が、相当強くなってきたみたいです。どこかで送電線が切れたんだとしたら、
今晩の復旧は無理かもしれません」
小林さんは申し訳なさそうに言った。
「えー。見たいテレビがあったのに」
つまらない文句を言ったのは、三人娘の一人、河村亜希だった。
「自家発電とか、できないんですかあ？」
「こんなことは、滅多にないことなんでね。そこまでの用意はないんですよ」
明るくなって安心したのか、真理はぼくから体を離し、立ち上がって窓際へ行き、

「ど、どうしたんや。停電か?」
さすがに少し慌てたような口調の、香山さんの声が聞こえる。
「大丈夫です!　みなさん、落ち着いてください。わたしがすぐロウソクを持ってきますから」
小林さんが闇の中をすいすいと歩いているらしい様子がわかる。
唐突にぱっと小さな光が拡がった。常備してあった懐中電灯を、小林さんが見つけたのだ。
「今日子、一緒に来てくれ」
二人とともに懐中電灯の光が談話室から消えると、再びあたりは真の闇に包まれた。
「やだー」
「信じらんなーい」
「アキ、ちゃんといる?」
「いるいる」
三人娘がささやき合っている。
「大丈夫。すぐ元に戻るよ」
ぼくは真理の手に触れながら言った。
ぼくの腕にしがみついている彼女の体の一部は、セーターを通してさえひどく弾力

食事はおいしく、そして十分な量があった。
食後のコーヒーを飲み終えた時には、無表情なサングラス男の顔にさえ、満足そうな笑みが浮かんでいるように見えたものだ。
しかし、小林さんが談話室に誘った時には、あからさまに迷惑そうな顔で断り、そそくさと二階へ引き上げていった。
結局、残る全員が談話室に集まり、雑談を交わしたりして過ごそうということになった。
しかし、みんなが腰を落ち着ける間もなく、突然、すべての明かりがちかちかとまたたき、そして消えた。
女の子達の悲鳴が、暗闇の中に飛び交った。
誰かの手がぼくの腕をまさぐり、ぎゅっとつかむ。
真理だ。真理の手だった。
ぼくは安心させるように自分の手を重ねた。
闇に浮かぶ腕時計の表示が、目に入った。20:15。

いつもならまだ夕食には早い時間だが、ハードな運動のおかげで、ぼくはもう腹ぺこになっていたことに気づいた。駆け出さないようにするのには、自制心を総動員する必要があった。

食堂のテーブルには、談話室にいた香山夫妻、OL三人組に加えて、サングラスをかけた三十前後らしい男が坐った。

アルバイトの女の子と小林さんの奥さんが料理を運ぶ間、小林さんが簡単に自分たちも含めて全員の名前を紹介しはじめる。

「……それから、こちらの三人はランちゃんスーちゃんミキちゃん……じゃなくて、渡瀬可奈子さん、北野啓子さん、河村亜希さん。東京からいらっしゃいました」

三人組はくすくす笑いながら誰にともなく頭を下げる。

「そちらの渋い男性は、田中一郎さんとおっしゃいます」

みんなが自然と、サングラスの男の方を見た。

男は、小林さんにそう紹介されてもまったく反応しなかったので、ぼくは一瞬この人ではないのかと思ったが、それはありえないことだった。もう紹介されるべき人は残っていなかった。

一瞬重い沈黙が流れたが、すぐに小林さんは明るい声で言った。

「では、ごゆっくり」

ぼくがいいわけをしようとしたとき、壁にかけられた鳩時計が七時を告げた。反射的に自分の腕時計を見たが、そのデジタル数字は、18:55を示していた。最近合わせていないので、いつのまにか遅れてしまっていたようだ。

舌打ちが聞こえたのでそちらを見ると、香山さんが自分の時計を合わせている。ぼくの安物とは違って高そうな手巻きの時計のようだから、こまめに合わせないといけないのだろう。

鳩が鳴きやむのを待っていたかのように、小林さんが談話室に入ってきて、言った。

「食事の用意ができましたよ。どうぞ食堂の方へ」

れ込んだ。まったく、真理と来たら、限度というものを知らない。
うとうとまどろんでいると、ノックの音がした。
「透？　何してるの？　下に降りるわよ」
……はいはい。
ぼくはのそのそと起きあがり、真理と一緒に談話室へ降りた。先ほどの香山夫妻に加えて、三人の若い女の子達が腰掛けていた。ぼくと真理も、隅っこに座らせてもらう。
彼女たちは情報誌らしき物を広げ、くすくすと笑いながらぼくたちには聞こえない声で何か話している。
真ん中の、カナちゃんと呼ばれていたやせた髪の長い子が、左手に持った赤ペンで情報誌に印をつけている。お目当てのイタメシ屋か何かなのだろうか。
向かって右側にいるのは、ケイコと呼ばれていた、ちょっとぽっちゃりした可愛らしいショートカットの女の子だ。
左側にいる大きな眼鏡をしている子は、アキと呼ばれていた。
「どの子が好みなの？」
真理が冷たい声でささやいた。
「違うって！　そんなつもりで見てたわけじゃ……」

「どうも」
「こんにちは」
「君の、姪？　そうは見えんな」
香山さんと呼ばれた小太りの男の人は関西弁でそう言って、真理を上から下までじろじろと眺めた。
香山さんの奥さんという人はよく見ると、中年と呼ぶのがためらわれるような、若々しくきれいな人だった。黙ったままにっこりと笑い、ぼく達に向かって軽く頭を下げる。
「相当、滑ってきたみたいやな。えらい疲れた顔しとるで」
「え、ええ。まあ……」
ぼくは苦笑いを浮かべながら真理を見やるが、彼女は素知らぬ顔で、「大したことないんですよ。滑り足りないくらいで」などと言う。
「夕食は七時からだから、着替えてシャワーでも浴びてくるといいよ」
小林さんはそう言ってキッチンへと消えた。
ぼくと真理の部屋は残念なことに、というか当然、というべきか、別々にとってあった。ユニットバスがついているので、軽く汗を流して服を着ると、ベッドに倒

3

『シュプール』にたどり着いて改めてゆっくりと観察した。
ログキャビン風の外観に、白を基調にしたおしゃれな内装。隅々まで清潔にされていて、気持ちよさそうな宿だった。
乾燥室にスキー一式を入れると、ぼく達は中へ上がった。車の音でぼく達の帰還に気づいていたのだろう、小林さんが出てきて声をかけてくれる。
「お帰り。――彼は、どうだった?」
「まあ、あんなもんでしょ。もうちょっと根性あるかと思ってたんだけど」
「厳しいね。――透君、明日は体動かないかもしれないよ。筋肉痛の薬貸して上げるから、寝る前に塗っとくといい」
「はい、ありがとうございます」
その時、談話室に中年の夫婦が座ってこちらを見ているのに気がついた。軽く頭を下げると、小林さんが口を出す。
「一応、紹介しとこうか。わたしが昔世話になった人で、大阪で会社をやっておられる香山さんと奥さんの春子さん。――こっちはわたしの姪の真理と、大学の友人の透君です」

「……うん。頼むよ」
真理は少し乱暴すぎるほどの運転でペンションへの道をすっ飛ばした。たかだが十分ほどのドライブだったはずだが、その間に日はとっぷりと暮れ、雪は本降りになり始めていた。
「こんな夜は――」
真理が何かを言いかけた。
「何？　こんな夜は、どうしたの？」
真理はにっこりと笑いながら首を振る。
「ううん……何でもないの」

いていたのだろう、渋々スキーをはずして食堂に行くことを承知してくれた。

遅めの昼食を済ませると、更なる特訓が待っていた。何度も転ぶせいもあって、体中の筋肉がぎしぎしと痛む。それでも帰る頃には何とかボーゲンでゆっくりと降りてくることはできるようになっていた。

日が落ちるにつれ空は急に曇り始め、不穏な風も吹き始めた。じっとしていると汗ばんだ体が凍り付きそうに寒い。

「そろそろ、帰ろうよ」

遥か上から滑り降りてきた真理を見つけると、ぼくは懇願するように言った。

真理はゴーグルをはずし、厳しい表情で空を見上げると、うなずいて言った。

「……そうね。早めに引き上げた方が良さそうね」

「そう？　予報じゃ別に何も言ってなかったけど……」

真理はゆっくり首を振った。

「ううん。今夜は荒れるわよ。——急ぎましょう」

彼女の予言めいた言葉を裏付けるかのように、駐車場にたどり着いて靴を履き替えた時には雪が降り始めた。

「帰りはあたしが運転するわ。透、体がたがたでしょ？」

何度も来ているらしい真理のナビと案内標識で、迷うこともなくゲレンデにたどり着いたのは十五分後だった。信号などほとんどないところでの十五分だから結構な距離ではある。スキーペンションとしてはなかなか不便なところに建てたものだと思った。果たしてぼく達以外に泊まり客はいるのだろうかといらぬ心配まででした。

駐車場からゲレンデまでは普通なら一分とかからぬ距離だが、慣れないスキー靴を履き、重たい板を担いだ状態では、永遠とも思える時間がかかった。

「……真理……先に、昼飯食おうよ」

「情けないわね。駄目。とりあえず一回滑ってからよ」

真理は無情に言った。

ぼくは一メートルごとに転び、三十分かかって初心者コースを降りきった。ハラペコで、疲れ切っていて、汗だくで、おまけに雪まみれだった。

「……お願いだ、真理……昼飯にしよう……」

昼飯の時間も惜しい、という様子だったが、彼女もお腹は空

2

　宿に荷物を置くのもそこそこに、着替えを済ませ、スキー一式を借りる。
「運転は、できるんだろ？」
「はい。一応」
「なら、悪いけど二人だけで行ってくれないかな。もうじきまたお客さんが来るはずなんでね。裏にもう一台止めてあるから。……ほら、これがキー」
　裏にあったＲＶを表に回すとスキーを積み込み、スキー場めざして出発した。
　時刻はそろそろ十二時になろうとしていたから昼食を取ってもいいはずなのだが、真理は少しでも早くゲレンデに行きたくて仕方がないらしい。
　道はところどころ固い雪で覆われていたが、スタッドレスを履いた４ＷＤは、ほとんど不安を感じさせなかった。

「やあ、真理ちゃん。久しぶり」
運転席にいた男の人が顔をほころばせて声をかける。
「さあ、乗って」
一番後ろの座席に荷物を放り込むと、ぼく達は真ん中の座席に並んで腰掛けた。
「これがあたしの叔父さんで、小林二郎さん。ペンション『シュプール』のご主人様よ」
「どうも。お世話になります」
ぼくはぺこんと頭を下げた。
「いらっしゃい。君が透君？　スキーは初めてなんだって？」
小林さんは車を発進させながらルームミラー越しに笑いかける。
どうやら真理はぼくのことをある程度彼に話しているようだった。
「ええ、そうなんです」
「真理ちゃんのしごきについていくのは大変かもしれないよ。覚悟しといた方がいいな」
「やだ、叔父さん。しごいたりなんかしないわよ」
ぼくは声を上げて笑ったが、これが小林さんの冗談でなかったことはすぐに分かることになった。

くせのない長い黒髪、全体に小作りな顔の中できらきらと目立つ大きな瞳――。
やっぱり可愛いよな、と今さらながら思った。
「何ぼーっとしてるの？　さ、早く荷物下ろしてよ」
「あ、ごめん」
　ぼくは立ち上がり、網棚に乗せられた二人のバッグを引っ張り下ろした。たかだか二泊三日の旅行だが、スキーともなるとウェアと着替えでバッグはえらく大きいものが必要になるものだ。その上スキー一式を担いでいる乗客も大勢いる。そんな苦労をしてまでやりたいほど、スキーというのは楽しいものなのだろうか。絶対面白いから、という真理の言葉を信じてついては来たけれど、楽しむレベルになれるのかどうか、はなはだ不安だった。

　駅前の広いロータリーにはスキー場行きのバスやタクシーが何台か止まっている。スキー列車が吐き出した乗客の多くはそちらへ向かったが、真理はぐるりとあたりを見回し、何かを見つけたらしく手を振った。
「叔父さん！」
　少し離れたところにいたシルバーグレーのワゴンが動きだし、ぼく達の真ん前まで来て止まった。

1

松本の駅を過ぎ、列車が北上するに従って、窓外の景色は見る間に白く変わっていった。トンネルを抜けると……なんて劇的な変わり方ではなかったが、ぼく達はまさに雪国にやってきたのだった。

線路に沿って南北に連なる白馬の山並みは、その名の通り白い馬の背を思わせる。雲一つなく晴れ渡った青空の下で、真っ白な峰は眩しいほどに輝いていた。

「さあ、そろそろ到着ね」

列車のアナウンスを聞いて真理が言った時、旅の終わりのような気がしてぼくはほんの少しがっかりした。しかしもちろん、旅はまだまだ始まったばかりなのだ。

今日の真理は、黒いタートルネックのセーターに、スリムのジーンズ。列車の暖房はむっとするほどだったから、もちろん上着は脱いでいる。

Illustrated Memorial

Official Fan Book

A Novel

小説版「かまいたちの夜」

我孫子武丸

Illustrated Memorial
サウンドノベル・エボリューション2
かまいたちの夜
特別篇
Official Fan Book
イラストレーテッドメモリアル
公式ファンブック
【改訂版】
我孫子武丸◎著
CHUN SOFT